BATTLE STATIONS

COMMAND & CONQUER

HUMAN GRAND PRIX

NBA SHOOT OUT '97

VANDAL HEARTS

AGORA COM PC

FELIZ ANIVERSÁRIO

ndo • Play Station • Nintendo 64 • Sega CD • 32X • 3DO
Saturn • Virtual Boy • Jaguar • Neo Geo • Arcade • PC

# GAME-X

TRAMA

188 DICAS

487 GOLPES

As fofocas mais quentes dos games

STARFOX 64

Detone os chefes e segredos na volta da Raposa

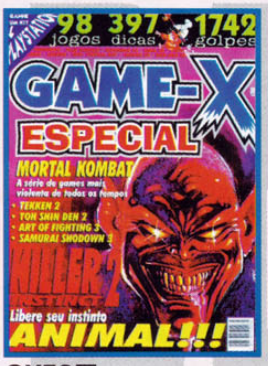
• Real Bout Fatal Fury Special • Crypt Killer
• Manx TT Super Bike • Power F1 • Fifa Soccer '97
• Super Star Soccer 64 • Die Hard Arcade

1º Aniversário da X!

ISSN 1413-6023
GAME-X • ANO 2 • Nº 13 • R$ 3,50

http://www.game-x.com.br

GXE1☐




GXE2☐

GXE3☐

GXE4☐

GXE5☐

# GAME-X

GXPS1☐

## A revista que DETONA

## Quem é campeão colecionar!

**Assinale abaixo** as revistas que você deseja receber:

*ESPECIAL GAME-X* ..... *3,00 cada*
GXE1☐ GXE2☐ GXE3☐ GXE4☐ GXE5☐
*Revista PÔSTER GAME-X* ..... *1,99 cada*
GXPS1☐

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

TEL.: _____ CEP: _____
CIDADE: _____ ESTADO: _____

*Envie cheque nominal à* ***TRAMA EDITORIAL LTDA.*** *no valor total do pedido, para* ***CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 - SÃO PAULO - SP*** *e você receberá em sua casa sem despesas de correio.*

**VALE XEROX**

# indeX

4 Dr. Xurros
4 X-Net
5 Ranking
6 Cartas
8 X-Traço
10 GameXPress
20 Star Fox 64
24 Super Star Soccer 64
25 Manx TT
26 Die Hard Arcade
28 Power F1
30 X-Fight
Real Bout Fatal Fury Special • Tobal Nº 1


## XFLASH


16
• Ball Blazer Champions
• Battle Stations
• Command & Conquer

17
• Crypt Killer
• Doom
• Fifa Soccer '97
• Grid Runner

18
• Human Grand Prix
• Maui Mallard in Cold Shadow
• NBA Shoot Out '97

19
• Pinocchio
• Vandal Hearts


## • 32 X-TRICKS


Aladdin ..... 34
Alone In The Dark 3 ..... 35
Amok ..... 34
Back To The Future 2 ..... 35
Batman Returns ..... 35
Blast Chamber ..... 35
Bubsy 3D ..... 35
Bug Too! ..... 34
Castlevania 2 ..... 35
Cliffhanger ..... 34
Command & Conquer ..... 35
Cool Spot 7-Up ..... 36
Crash Bandicoot ..... 36
Cyborg Justice ..... 36
Darius 2 ..... 36
Dark Forces ..... 36
Diablo ..... 37
Doom ..... 36
Dragon's Lair ..... 36
Ecco - The Dolphin ..... 37
Ecco - The Tides Of Time ..... 37
ESPN - National Hockey Night ..... 37
Final Doom ..... 37
Garfield ..... 37
Generations Lost ..... 37
Independence Day - ID4 ..... 37
King Of The Monsters ..... 38
Legacy Of Kain ..... 38
Machine Head ..... 38
Manx TT Super Bike ..... 38
Mortal Kombat ..... 38
Off-World Interceptor ..... 38
Perfect Weapon ..... 38
Rally Cross ..... 39
Real Bout Fatal Fury Special ..... 39
Reloaded ..... 40
Shellshock ..... 40
Sonic Spinball ..... 39
Sonic The Hedgehog ..... 40
Star Gladiator ..... 40
Street Fighter EX ..... 40
Street Racer ..... 40
Super Bomberman SS ..... 41
Super Puzzle Fighter 2 Turbo ..... 41
The Crow ..... 37
Transport Tycoon ..... 36
Ultimate Mortal Kombat 3 ..... 41

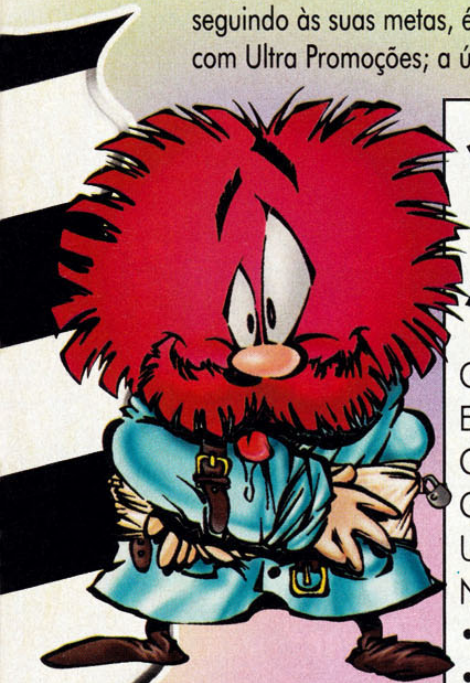
# Dr. Xurros

## Parabéns Pra Você!

Durante esse 1° ano juntos, a X se tornou a revista que mais dá dicas, truques e golpes especiais de toda América Latina, ganhou a mais completa seção de notícias do pedaço e, como vocês já sabem, as seções com ranking dos melhores jogos, endereços pra surfar na Internet, Classificados, Cartas, Recordes, Desenhos dos leitores... além de todos os jogos analizados e "trucados" pelo X-Flash e demais matérias.

Só que a X sempre quer mais e, seguindo às suas metas, é a única com Ultra Promoções; a única que faz assinatura; a única com capa computadorizda em 3D; a única com "E-Mail" direto com o leitor; a única com site na Internet... e a única feita SÓ por jogadores profissionais de games.

Pois é, meu! Agora, mais experientes, esperamos trazer ainda mais novidades pra você e, em breve, faremos algumas mudanças na X pra deixá-la ainda mais legal e cheia de diversão. Preparem-se, Xmaníacos... pois a concorrência NÃO está preparada pra tanta diversão!



Dr. Xurros

**Deixe seu recado virtual, reclamação ou sugestão pra galera da X... envie seu "e-mail" pra: game-x@game-x.com.br**

## XNET

| | |
|---|---|
| GAME-X | www.game-x.com.br |
| EGM | www.nuke.com |
| GamePro | www.gamepro.com |
| Game Fan | www.gamefan.com |
| Ultra GamePlayers | www.ultragp.com |
| Next Generation | www.next-generation.com |
| • Nintendo | www.nintendo.com |
| • Sega | www.sega.com |
| • Sony | www.sony.com |
| • Neo Geo | www.neogeo-usa.com |
| • 3DO | www.3do.com |
| • TecToy | www.tectoy.com.br |
| • Brasoft | www.brasoft.com.br |
| • Game Shark | www.gameshark.com |

*Os endereços que não possuem • no começo são de revistas especializadas.*


TRAMA

**DIRETORES**
Ruy Pereira
Ethel Santaella

GAME-X

**REDAÇÃO**
**Editor Executivo**
Darius Roos
**Projeto Gráfico e Direção de Arte**
Darius Roos
Dawis Roos
**Ilustração**
Júlio César Nogueira
**Diagramação**
Dawis Roos
**Secretário Gráfico**
Álvaro Corrêa
**Assistente de Produção**
Evandro do Nascimento
Íris Viana
**Secretária Editorial**
Damaris Marcelino
**Pilotos e Textos**
Áthila Rebêlo Roos
Danilo Perez
Darius Roos
Dawis Roos
Igor David Perez
Rafael de Agostini Ferreira
**Scanner**
Edilson Gedo Cavalheiro
Fernando Marotti
**Agradecimentos**
Clezia Martins Gomes
Rosa Arrais
Silvia Szarf

**DEPARTAMENTO COMERCIAL**
**Diretor**
Ruy Pereira
**Contatos**
Damaris Marcelino

**ASSINATURAS & NÚMEROS ATRASADOS**
Tel.: (011) 887 5408
**Coordenador**
Helen Baurich
**Assistente**
Luzia Begalli

GAME-X (ISSN 1413-6023)
é uma publicação mensal
da **Trama Editorial Ltda.**
Administração, Redação,
Assinaturas e Publicidade:
R. Professor Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel.: (011) 885-8879
Fax: (011) 887-3060


**NOSSAS PUBLICAÇÕES**

**GAME-X** - Videogames e PC
**ESPECIAL GAME-X** - Dicas de Videogames e PC
**DRAGÃO BRASIL** - RPG e Card Games
**SÓ AVENTURAS** - Aventuras para RPGs
**MÃE**, *você e seu filho* - Feminina
**GRAVIDEZ** *Passo a Passo* - Feminina
**GUITAR PLAYER** - Musical
**KEYBOARD** - Musical
**OK MAGAZINE** - Comportamento GLS


Distribuição Exclusiva para todo o Brasil:
**DINAP** - Distribuidora Nacional de Publicações


**Ilustração capa: Nilson Cardoso**

# RANKING

No mês que vem... Desafio X! Nele, entrarão as melhores pontuações de Star Fox 64, Resident Evil e Die Hard Arcade... mande seu recorde!

Pra registrar sua marca no ranking dos Xmaníacos, mande uma foto ou fita de vídeo-cassete com a imagem do resultado e anote num papel o seu "recorde".

**** Para uma boa foto, deixe a luz desligada e não use "flash".***

| Jogo | Console | Recorde | Jogador | Meses |
|---|---|---|---|---|
| Crash Bandicoot | PSX | T / 26 Gemas | Marcelo Hakato | 4 |
| Earthworm Jim - SE | Sega CD | T | Jarbas Hermes de Souza Junior | 1 |
| Resident Evil | PSX | T / 1:19:45 / Sem gravar | Wagner Papiro Júnior | 1 |
| Shadows Of The Empire | N64 | T / 0:59:05 | Jedi Kinght Team | 1 |
| Super Mario 64 | N64 | T / 120 ★ / 2059 moedas | Paulo Nei Cruz Filho | 1 |
| Super Mario Kart | SNES | 1:02:50 | Felipe M. T. Prado | 4 |
| Star Fox 64 | N64 | 1.213 | Super Batata Games | 1 |
| Street Fighter Alpha | Saturn | 9.999.999 | Seguidores do Dr. Xurros | 5 |
| Street Fighter Alpha 2 | Saturn | 9.999.999 | Seguidores do Dr. Xurros | 2 |
| Street Fighter Alpha 2 | PSX | 9.999.999 | Seguidores do Dr. Xurros | 6 |
| Sonic The Hedgerog | Mega | T / 9.999.990 | André Valdo Ferri | 6 |
| Sonic The Hedgerog 2 | Mega | T / 1.578.900 | Jarbas Hermes de Souza Junior | 1 |
| The Legend Of Zelda III | SNES | T / 20 ♥ / Sem gravar | Seguidores do Dr. Xurros | 6 |
| TMNT IV - Turtles in Time | SNES | 9.999 | Super Batata Games | 6 |
| Twisted Metal | PSX | T | Marcelo H. Bosco | 6 |
| Zeo Power Rangers Pinball | PSX | 6.586.545.000 | Super Batata Games | 5 |

OBS - O "T" indica que o game foi terminado. O recorde de Super Mario Kart (SNES) é o da pista "Mario Circuit 1".

Aqui estão os 10 melhores jogos segundo a equipe de redação da X e também os preferidos dos leitores que mandam suas fichinhas.

● Mantendo
▲ Subindo
▼ Descendo

## X-Ten (Revista)

| | Jogo | Console | Meses | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Final Fantasy VII | PSX | 4 | ● |
| 2. | Super Mario 64 | N64 | 9 | ▲ |
| 3. | Virtua Fighter 3 | Arcade | 3 | ▲ |
| 4. | X-Men vs. Street Fighter | Arcade | 3 | ▲ |
| 5. | Turok - Dinosaur Hunter | N64 | 3 | ▼ |
| 6. | Street Fighter 3 | Arcade | 2 | ▼ |
| 7. | Star Fox 64 | N64 | 1 | ▲ |
| 8. | Sonic 3D Blast | Multi Sys | 5 | ▲ |
| 9. | Super Star Soccer 64 | N64 | 1 | ▼ |
| 10. | Tekken 3 | Arcade | 1 | ▼ |

## X-Ten (Leitores)

| | Jogo | Console | Meses | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Donkey Kong Country 3 | SNES | 6 | ▲ |
| 2. | X-Men vs. Street Fighter | Arcade | 3 | ▲ |
| 3. | World Wide Soccer 97 | Saturn | 3 | ▼ |
| 4. | Sonic 3D Blast | Multi Sys | 5 | ▲ |
| 5. | Super Mario 64 | N64 | 9 | ▲ |
| 6. | Street Fighter 3 | Arcade | 2 | ▲ |
| 7. | Virtua Fighter 3 | Arcade | 3 | ▼ |
| 8. | Super Star Soccer 64 | N64 | 2 | ▼ |
| 9. | Tekken 3 | Arcade | 1 | ▲ |
| 10. | Mortal Kombat Trilogy | Multi Sys | 6 | ▲ |

OBS - O "Multi Sys" indica game encontrado em vários consoles diferentes.

# ENVIE SUA FICHA E PARTICIPE!

Pra participar do X-Ten da X e dar cotação pra seus games preferidos, você só precisa preencher a ficha ao lado e enviar pra nosso endereço.

## Ficha X-Ten

| | Jogo | Console |
|---|---|---|
| 1. | | |
| 2. | | |
| 3. | | |
| 4. | | |
| 5. | | |
| 6. | | |
| 7. | | |
| 8. | | |
| 9. | | |
| 10. | | |

# CARTAS

Grite! Pule! Solte um "Hadouken"! Seja o que for, pasticipe da X e divirta-se!

## GRAVAR A PARTIDA

Seguinte, X: num lindo dia eu comprei o jogo do "Turok" pra N64 e comecei a detonar; matei dinossauros, estraçalhei soldados, descobri passagens secretas, atravessei labirintos e, quando fui parar pra fazer um lanchinho, descobri que o jogo NÃO tinha bateria. Por que TODOS os games NÃO vêm com bateria?

*Peterson Paulo Magalhães*
*Recife - PE*

X - Pois é, a "bateria" dos cartuchos é um tal de "chip EEPROM". Esse chip, além de tornar o cartucho mais caro, pode NÃO ser "grande" o suficiente pra gravar as "informações" de uma partida - cada jogo usa "tamanhos" diferentes. Já no caso do CD-ROM, a coisa complica mais ainda - ele NÃO pode ser regravado. Assim, a melhor maneira de se safar dessas situações é tendo um cartão ou cartucho de bateria móvel.

## CONSOLE ÚNICO

Eu sou o "Nostradamus" do videogame, TENHO todos: Telejogo, Odyssey, Intelevision, Atari, Master System, Nintendinho, Mega Drive (Sega CD e 32X), Super NES, PC Engine, Turbo Express, Game Gear, Game Boy (tenho 2), Lynx, Jaguar, Virtual Boy, Neo Geo (CD), 3DO, Saturn, PlayStation e N64! Enfim, calejados amigos da X: Pra que tanta complicação? Por que não fazem um videogame "universal", onde todos os sistemas pudessem rodar?

*Humberto Frétage Moreira*
*São Paulo - SP*

X - Calma, Humberto! A grande quantidade de videogames é boa pra você. Se ela NÃO existisse, ainda estaríamos jogando "Telejogo"! Outra vantagem é que os novos consoles, conforme avança a tecnologia, estão cada vez mais legais. Sem falar nos preços que - com a concorrência - tendem a abaixar (custava 1.200 paus pra trazer os primeiros N64... agora, menos de 400). Pensa bem, cara, ainda tem o problema das "relações" entre as empresas. Será que TODAS concordariam?

## CD É ÓTIMO!

NÃO tenho tempo pra enrolar, vou direto ao assunto: vocês vivem falando bem de cartucho, dizem que é rápido, pode encaixar chips, blá, blá, blá... só que NÃO agüento mais escutar isso e, como sei que existem, queria saber as vantagens do CD.

*Ruy Tineiro Guial*
*Passo Fundo - RS*

X - Fala, Ruy! Tudo em cima? É o seguinte, cara: os CDs são bons pra caramba e - em relação aos cartuchos - tem suas vantagens e desvantagens.

*Vantagens*
- O custo pra fabricar o CD é pequeno, portanto, pode ser MUITO mais barato.
- No CD cabem 650 megas - coisa pra caramba.
- O "tempo de vida" do CD é GIGANTE - daqui a centenas ou milhares de anos as informações contidas neles ainda estarão intactas.

*Desvantagens*
- O "drive" - aparelho que "lê" o CD-ROM - dos videogames é uma tartaruga (geralmente, "2x speed"). Nos computadores, com até 18x speed, é bem mais rápido.
- Os chips NÃO encaixam em CDs. Assim, no caso de efeitos especiais, surgindo um novo, você NÃO poderá rodá-lo no console.
- Como NÃO é regravável, precisa usar cartuchos ou cartões de memória pra gravar as partidas!

## O QUE TÁ PEGANDO?

Fala, X-malandros? O que é que tá "pegando"? Tô "ligado" que vocês ficam o dia inteiro jogando videogame - e ainda "faturam" pra fazer isso. Que "trampo bába", heim?

*Marcio Lorenzo*
*Rio de Janeiro - RJ*

X - Pô, X-Marcio! A gente NÃO tá pegando nada... só resfriado, cólera, tuberculose e doenças em geral! Tá certo que NÃO desgrudamos o dedo do joystick (nossa pele já tá envolvendo o controle), mas o salário é todo desviado para um tal de "Sindicato do Dr.

Xurros". Além de que NÃO comemos nada - imaginem, estamos há um ano sem nada na barriga (até os ossos já foram digeridos)!

## QUERO DESAFIO

Hei, galera! Que tal vocês, além de colocarem recordes, criarem "DESAFIOS" para os leitores da X. O negócio é simples: vocês escolhem alguns jogos e publicam as melhores pontuações que conseguirmos... será bem legal!

*Felipe Heihato Paolo*
*Anápolis - GO*

X - Boa idéia, cara! Já estávamos recebendo uma "porrada" de pedidos como este e, como você verá, na próxima edição da X estaremos inaugurando o "DESAFIO" - inclusive dando prêmios para os leitores mais feras. Agora é com vocês!

## DESENHOS E GOLPES

E aí, X! Sou uma gatinha de 16 anos, detono desde os 11 aninhos e o estilo que mais curto é pancadaria (Street, Mortal, Samurai, Tekken, etc). Sempre confiro os Especiais GAME-X que chegam à banca da escola e, como Xmaníaca, queria sugerir que colocassem mais ilustrações nos games de pancadaria - desenhos dos personagens, cenários e outras imagens.

*Hosana Amalda Hiech*
*Curitiba - PR*

X - Tá certo, Hosana! Tentaremos descolar mais desenhos e imagens dos games apresentados na X. Agora, como você já deve ter percebido, o X-TRICKS foi dividido. Assim, todos os golpes especiais estão na nova seção, X-FIGHT. Preparem-se pra mais detonação!

## TCHAU, TCHAU!

Passamos anos e anos juntos, de manhã e no escurinho, no sol e na chuva, na alegria e na tristeza, sozinhos e junto com os amigos... mas acabou, vendi meu SNES! Ainda tenho saudades dele mas, depois de ter experimentado o PlayStation, só penso nos novos aparelhos... já quero o N64!

*Marco Alegrete*
*Três Passos - RS*

X - É, Marcão! No começo é difícil e você até sente saudades mas, pensando bem, os novos videogames estão cada vez mais legais, cheios de novidades e a gente acaba se acostumando. A vida é assim, cara. NÃO dá pra ficar pra traz!

## X-BUNDÕES

Qualé, bundões da X? Ninguém mais fala mal de vocês? Bom, em nome de todos os chefões dos jogos de videogame e dos concorrentes da X eu, "Xande Matador", estou enviando uma amostra do que farei com vocês (procurem dentro da caixa)... e, antes que eu esqueça, vão pro Inferno!

*Alexandre Rosa de Albuquerque*
*Manaus - AM*

X - Aí, meu! NÃO somos bundões, afinal, NÃO comemos nada e nossa bunda tá desnutrida (mole e murcha). Hum! Trate de avisar seus mestres, os chefões dos jogos de videogames, que NÃO temos medo deles e que, detonando com a X, acaberemos com todos (Há! Há! Há!). Outra coisa, "Xande Folgado", pare de jogar praga na gente. Ah! Adoramos seu "presentinho" - um boneco de vudú do Dr. Xurros - mas, como a fome era MUITA, acabamos comendo ele.

*OBS - Na próxima vez, envie um boneco de chocolate - pano é ruim pra caramba... blarg!*

# CLASSIFICADOS

VENDO locadora "completa" com balcão de vidro em L, computador, impressora, programa de locação, 15 prateleiras de exposição, 3 prateleiras de estoque, 3 televisores, 3 "raques" de madeira c/ chave, 6 cadeiras, 3 videogames (N64, PSX e SNES), luminoso e 450 títulos por R$ 18.000 - aceito carro ou telefones.
Tratar c/ Rogério (011) 950-7220

*ATENÇÃO*
*A revista NÃO se responsabiliza pelos negócios ou conteúdo dos anúncios aqui apresentados.*

*Que tal mandar um recado, reclamação ou sugestão pra X via Internet? Gostou? Então mande seu E-mail pra:*

**game-x@game-x.com.br**

***OBS - Não esqueça de colocar a cidade e estado onde mora!***

Fale com a galera da X! Pode elogiar, meter o pau (sem malícia), mandar pulgas, escovas de dente, mulheres e comida... nós ficaremos felizes!

# X-TRAÇO

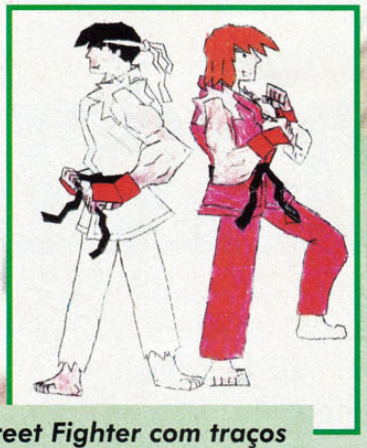
**PREMIADO**

**O Premiado ganha uma assinatura semestral da X.**

*YEAH! O gárgula do game "Demon's Crest" é o primeiro vencedor do X-Traço.*
*José Wallyson H. Gomes "Wallet"*
*Cuité - PB*

*Mega Man se prepara para o combate - lá vem FOGO!*
*Diego Lima Grello*
*Belém - PA*

*E aí, "Garoto Enxaqueca"? Tem um negócio no seu nariz... argh!*
*Rafael Lopes de Freitas*
*Rio de Janeiro - RJ*

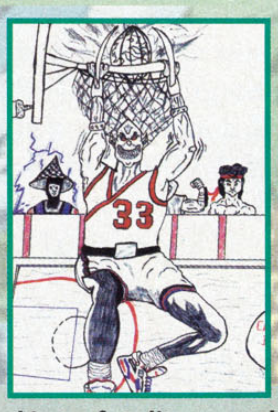


*Street Fighter com traços poligonais do leitor.*
*Bruno Somma Bechieli*
*Barueri - SP*

*Chamem o Homem-Aranha, os inimigos estão esperando.*
*Paulo Henrique Miranda Silveira*
*Belo Horizonte - MG*

*Mario, o maior herói dos videogames faz pose pra foto... CLICK!*
*Tiago Sérgio do Carmo*
*Rio Claro - SP*

*Banana pra dar e vender... os gorilas botam pra quebrar!*
*Jefferson Rodrigues Gomes*
*Guarulhos - SP*

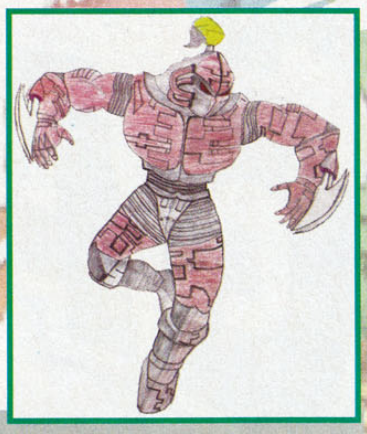



*Baraka dá um fatality na galera da NBA... I love this game!*
*Fábio Luiz da Silva*
*Bebedouro - SP*

*Sonic e Tails arrebentam na X.*
*Fábio Israel Schmitz*
*Palhoa - SC*

Na mão da leitora, Millena mostra a fora das mulheres nos games.
Patrícia Viegas da Silva
Alvorada - SP

Ei, Homem-Aranha! Seu inimigo tá na outra página.
Eder Sena Fischer
Vila Velha - ES



Outro Fulgore! Agora, numa pose famosa.
Marcos William dos S. Souza
São Paulo - SP

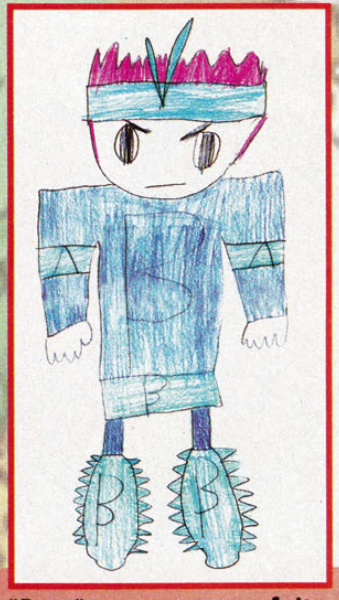
Grrr! NÃO adianta fazer cara feia.
Mário F. de Oliveira Júnior
Avaré - SP

Na arte do leitor, pegamos um Xmaníaco sossegado.
Jairo Simões Silva
Mauá - SP

O aniquilador, Cyrax, espera pelo início do combate.
Jefferson Rodrigues Gomes
Guarulhos - SP

Ele NÃO é o gato de botas...
Felipe Inácio da Silva
Porto Alegre - RS

A galera do Street contra a turma dos X-Men... PORRADA!
Adalberto Gural
Paranavaí - PR



"Beta", personagem feito pelo leitor Xmaníaco...
Luiz Fernando S. Di Serra
São Paulo - SP

Fulgore numa versão inédita!
André Craveiro de Lira
Maceió - AL

Acho que já vimos uma capa assim...
Luccas Schmigel
Curitiba - PR

# GAME PRESS

**D'Artagnan, nosso mosqueteiro, traz notícias bem QUENTES!**

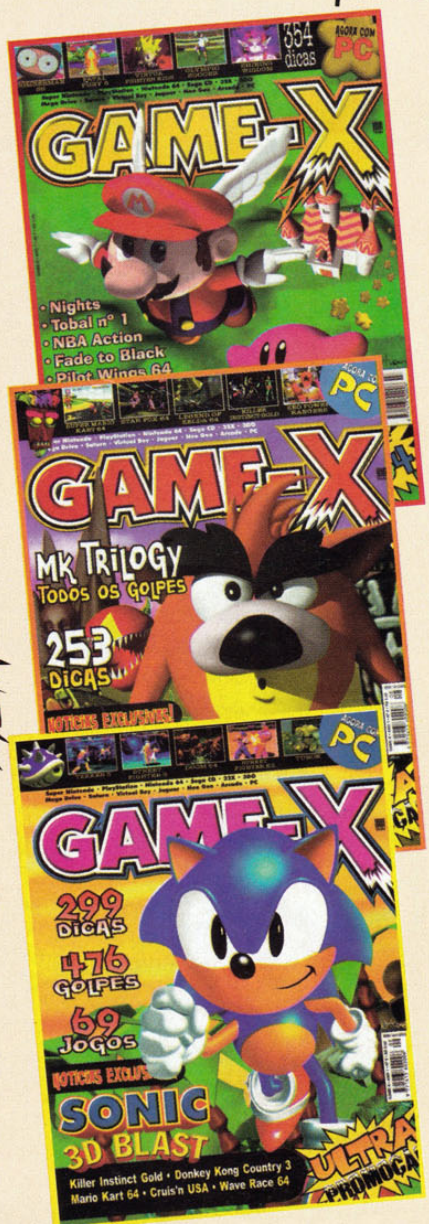
**Confira a maior coletânea de fotos de Zelda 64... simplesmente imperível! Só mesmo na X...**

**Festa dos games... Fofocas e novidades pra todo mundo se alegrar - além de alguns puxões de orelhas e a VERDADE na X!**

## PRÊMIOS DA X!

Após completar um ano de detonação, a X faz a festa! Agora, o leitor que tiver o desenho premiado no X-traço de cada edição ganhará uma assinatura semestral da revista.

Dr. Xurros




## ALMANAQUE ABRIL '97

Acaba de chegar o melhor instrumento multimídia de pesquisa e estudo do Brasil, o "Almanaque Abril CD-ROM 97".

Com um sistema novo de navegação e visual moderno, o CD-ROM traz MUITAS novidades aos usuários. São oito seções: Verbetes, Agenda, Atlas, Banco de Dados, Linha do Tempo, Curiosidades, Retrospectiva e Mídias... apoiadas com a utilização de TONELADAS de fotos, textos, vídeos, sons, mapas, tabelas, animações, etc.

Junto às inovações do Almanaque, o CD-ROM traz o Microsoft Explorer pra navegar na Internet e permite atualizações via "download" - desde que o usuário tenha "Modem" e provedor de acesso.

Ah! Além de toda a pesquisa e estudo, o CD-ROM pode se tornar um entretenimento educativo, oferecendo um jogo de conhecimentos gerais com mais de 350 perguntas sobre cinco áreas diferentes - no final, aparece o resultado de seu desempenho.

***Maiores informações, ligue (011) 534-5151***

***Home-Page .. www.uol.com.br/almanaque***

# N64 NO JAPÃO

Tudo quanto é revista anda dizendo que, no Japão, o N64 tá se saindo mal. Isso, de fato, é verdade pois, de acordo com as expectativas, era esperado um número maior de vendas.
Agora, o outro lado da moeda: mesmo que o Nintendão NÃO venda como o esperado, o número de consoles comercializados continua sendo GIGANTE e, pra alcançar o desejado, a "N" está usando uma nova tática: preços baixos e mais títulos pra N64 - ainda com pouquíssimos jogos.

*Star Fox 64 é uma das novas armas do N64... além dele, também chega F-Zero e Donkey Kong*

# ERRAMOS

Na matéria do Doom 64, faltou a bandeirinha do Japão na ficha técnica; na matéria do Toh shin Den 3, também faltou a bandeirinha dos States; e, pra terminar, Blast Corps tem mais de 57 fases - diferente do indicado na ficha técnica.


GAME-X

Home Page:
http://www.game-x.com.br

E-mail:
game-x@game-x.com.br


# VOCÊ SABIA?

A primeira GRANDE aventura do mascote da Nintendo, Super Mario Bros 1, é o cartucho que mais tem cópias em todo o mundo - mais de 35 milhões (sem contar a pirataria). Mas, apesar da quantidade de cópias, ele NÃO é o mais vendido. Quase todos os cartuchos vinham JUNTO com o console e, portanto, NÃO são considerados como vendidos - são brindes da empresa!

# O RETORNO DO CAPITÃO

Quem curte games há algum tempo, com certeza, ouviu falar do "Capitão Ninja" - um personagem maluco que vivia agitando as revistas de videogames com piadas bem legais sobre os jogos e seus personagens. Pois é, galera! Agora o capitão está de volta mas, diferente do velho conhecido, o cara ganhou um visual de superherói americano, tá todo musculoso e tudo mais. A volta do ninja se dá pela chegada da revista "UFO Team", uma mini-série em quadrinhos misturando humanos, aliens e mutantes numa batalha pra lá de legal!
Toda pintada por computador, a revista (feita no formato americano) traz o enredo de Marcelo Cassaro (criador do Capitão Ninja) e os desenhos de Joe Prado, um desenhista que tem se destacado nos últimos tempos... vale a pena conferir o trabalho desses feras!

# REVISTA DO MEGAMAN

O robô mais conhecido dos games tá numa aventura MALUCA, uma revista em quadrinhos. É isso aí, galera! Autorizado pela própria Capcom, o gibi "As novas aventuras de Megaman" traz desenhos e roteiros de artistas brasileiros - usando traços "mangá", semelhantes aos desenhos japoneses.

Durante suas aventuras, o robozinho enfrenta vários perigos; encarando inimigos conhecidos dos jogos e outros inéditos mas, pra NÃO ficar na pior, também conta com armas, veículos e amigos durante a jornada - entre eles, sua própria irmã e até a versão X do robô.

Prato cheio pra quem tá a fim de algo diferente, estão confirmadas as 4 primeiras edições mas, já estão licenciadas na Capcom 8 edições... confira e detone!

Maiores informações, ligue (011) 532-1522

***A revista em quadrinhos, "As novas aventuras do Megaman", traz combates inéditos e muito humor!***

# A VOLTA DOS DINOS

Atenção, moçada! O ano de 97 marca a volta da dinomania. Está pintando nos telões "The Lost World - Jurassic Park", o segundo filme de Spilberg com seus dinos de estimação.

Pois é, patota! Também tá chegando uma versão para os games e, agora, ao invés de comandar mocinhos ou dinossauros pequenos, você poderá controlar 5 personagens (1 humano e 4 dinos), inclusive o próprio T-Rex... animal!

Estão previstas versões pra PSX e Saturn - pra PC e N64 ainda NÃO há confirmação.

# APRENDA FÁCIL!

Agora, pra detonar no "Microsoft World" - o editor de textos mais utilizado em todo o mundo - você NÃO precisa fazer curso de computação.

O CD-ROM "World Fácil", segundo a diretora da Interloja, Sônia Bech, consegue fazer o usuário dominar o programa com facilidade - auxiliando desde novatos até "experts". O CD-ROM traz 600 páginas de explicações detalhadas e mais de 1 hora com aula narrada e legendada pra sacar tudo sobre o programa - inclusive ensinando a fazer sua própria Home-Page.

É, galera! Com esse "CD-ROM World Fácil" (R$ 49,90), você NÃO torra a grana em cursinho de computação... e toda família pode utilizá-lo quantas vezes quiser.

***Maiores informações, ligue (011) 885-2273***
***Home-Page .... www2.uol.com.br/interloja***

# A CAÇADA CONTINUA

Após detonar e fazer o melhor jogo de tiro já visto, a Iguana, do grupo Acclaim, já confirmou que pretende fazer até o final do ano - e talvez já esteja em andamento - a segunda versão de Turok - Dinossaur Hunter. De acordo com a empresa, o jogo será ainda melhor e mais detalhado, trazendo novas armas, inimigos, armadilhas, cenários, fases com mais adversários por tela (talvez novas habilidades), e - como era de se esperar - será ainda mais sanguinário..., YESSS!

***Esse aí é o trio parada dura das notícias... todos os meses, cheios de fofocas bem quentes!***

# VOCÊ SABIA?

**Killer Instinct pra SNES foi o game que, nos EUA, vendeu cópias mais rápidas de todos os tempos. Só nas primeiras 2 horas de prateleira saíram 120.000 cartuchos.**

# DONKEY KONG CONFIRMADO!

Agora é oficial! De acordo com a própria Nintendo dos States e Gradiente Entertainment do Brasil, será lançado, no final do ano, nos EUA, o desenho animado do Donkey Kong em computação gráfica. Estão envolvidas no projeto as empresas Nelvana, MediaLab e Westcom Entertainment Group - todas "peso-pesado" no setor de multimídia. Além de cenários em 3D animais, espera-se que apareçam veículos, itens, amigos e inimigos conhecidos dos games... além de futuros personagens do universo do gorilão.

***Seriado de animação computadorizada para os papa-bananas...***

# JOYSTICK JÁ!

A pressão em cima o "Dual Analog Stick", o Joystick da Sony com 3 direcionais (1 normal e 2 analógicos), está sendo tanta que ele NÃO deverá esperar pelo novo console... deverá pintar para o próprio PSX. Agora, com o adiantamento do lançamento, NÃO está confirmado se o novo controle irá "tremer" sem usar pilhas.

# TIRANDO DÚVIDAS

**Tem gente publicando por aí que Blast Corps é o 2º game da parceria entre Nintendo e Rare. Bom, em nome de quem "realmente" entende de videogame, a X conta a VERDADE: Blast Corps NÃO é o 2º game da parceria, antes dele pintaram Donkey Kong Country 1, 2 e 3; usando a tecnologia ACM; além de Killer Instinct 1, 2 e Gold, a primeira série de porrada da Nintendo. Bom, isso tudo, sem contar que a Rare, como cortesia, desenvolveu o modelo 3D de Donkey Kong para Mario Kart 64. A verdade tá na X!**

# PEQUENO E COLORIDO

Já pintaram nos States os "Game Boy Pocket" coloridos. Agora, além de trazerem mais qualidade e economia em relação ao console original, os portáteis se apresentam nas cores: amarelo, prata, vermelho, preto, verde e transparente. No Brasil, a Gradiente Entertainement ainda NÃO divulgou a data de chegada.

# NOVA SEGA

A porrada da Sony em cima da Sega foi muito grande e, pra permanecer forte no mercado, ela presisava de ajuda! Pensando nisso, a empresa começou a procurar uma parceira para os negócio e... achou! Agora, de aliança com a gigante japonesa Bandai, a nova empresa (Sega-Bandai) deverá expandir seus mercados e faturar granas em fliperamas, videogames, jogos, computadores, parques de diversão, TV, Internet, gibis, bonecos de pelúcia, figurinhas, álbuns e sulvenires em geral... além de manter as licensas de games como Sonic, Virtua Fighter, Power Rangers e Dragon Ball Z... entre outros.

***Um dos pontos fortes da nova empresa, Sega-Bandai, será lançar os games de arcades bem rápidos para os consoles domésticos... Manx TT Super Bike é um deles! Também deverão pintar games da série Dragon Ball Z pra fliperama e souvenires de bonequinhos da Sega...***

# ZELDA 64 NO CARTUCHO

A Nintendo NÃO vai esperar pelo 64DD para lançar Zelda 64 e, até o Natal deste ano, deverá chegar ao mercado japonês a nova aventura de Link, o herói da saga. O jogo virá num cartucho de 128 megas, deverá trazer "combos" com os golpes do personagem e permitirá "UpGrade" pra discos do novo aparelho. Depois, com o lançamento do 64DD, sairá Zelda 64 Plus, com inovações, novos personagens, cenários, inimigos e melhoras pra versão original - ninguém sabe ao certo como funcionarão esses "UpGrades" com os discos da Nintendo, afinal, isso é inédito nos videogames. O jeito é esperar!

***Zelda 64 promete ser o MELHOR game de todos os tempos...***

***Os combates serão um dos pontos mais fortes... trazendo combos e tudo mais.***

***Olha o tamanho desse sapo! Os inimigos devem ser MUITO maiores do que os já vistos nas velhas aventuras de Link...***

*NÃO é sempre que o escudo resolve o problema... olha a mão aí em baixo!*

*Link poderá usar vários itens e equipamentos... mas até agora NÃO vimos fotos das magias!!!*

*Link poderá bater um papo com outras pessoas.*

*Link enfrentará inimigos voadores... mas pode defender-se com o escudo!!!*

*Os cenários são variados e mostram efeitos de névoa, foco, luz e sombra...*

# VOCÊ SABIA?

**Final Fantasy 7 vendeu mais de 2,4 MILHÕES de cópias nas duas primeiras semanas de lançamento no Japão. Além disso, durante essas duas semanas, o número de PlayStations vendidos aumentou em 30%... Uma loucura!**

# O BONZÃO!

Ganhando milhões em Hollywood e participando de games de sucesso (Die Hard Trilogy e Die Hard Arcade), o ator Bruce Willis pediu uma nota preta pra estrear seu próximo jogo. Pois é, não deu outra! A raposa velha no mercado de games, a Activision - que já fez até jogos de Atari - meteu a mão no bolso e contratou o cara pra fazer o game "Apocalypse".
Na aventura, Bruce faz o papel de seu parceiro. Toda a ação consiste em salvar a humanidade dos "Quatro Cavaleiros do Apocalipse" e do falso profeta, "Reverend". Os heróis carregam armas pesadíssimas e são ultraviolentos - arrebentando o que pintar pela frente.
Todo em 3D, o jogo traz gráficos poligonais, inimigos com inteligência artificial, captura de movimentos e até as vozes de Bruce "matador" Willis... vai ser duro esperar até o fim do ano pra jogar!

# XFLASH

## Esse mês mais 12 Super Jogos pra vocês!!!

## Ball Blazer Champions

GRÁFICO 8
MÚSICA 7
DESAFIO 6
DIVERSÃO 8
VIOLÊNCIA 4

- Mesmo com mísseis, explosivos e raios laser... o que vale é bola na rede! Se ficar difícil, marque o gol e vá pra retranca - atire na bola, prenda no canto ou jogue nos buracos.
- Com a grana na mão, primeiro cuide do "Launcher" - é com ele que você dá chutes!
- Há fases onde o computador repõe a bola no mesmo lugar. Nelas, ao pontuar, corra pra perto do local.

## Battle Stations

GRÁFICO 7
MÚSICA 7
DESAFIO 6
DIVERSÃO 8
VIOLÊNCIA 6

- O "Patrol Boat" NÃO é bom contra os "Big Bad Boys" - Porta-Aviões, "Battleship" e Cruzador - eles têm longo alcance, são fortões e seus mísseis perseguem o alvo.
- Usando o Cruzador, dá pra soltar até 3 mísseis teleguiados de uma vez - é só apertar o especial rapidinho.
- Pra submergir o submarino aperte R1. Use esse truque pra fugir dos tiros de canhões.

## Command & Conquer

GRÁFICO 7
MÚSICA 7
DESAFIO 7
DIVERSÃO 8
VIOLÊNCIA 7

- Atenção aos soldados! Os tanques e caminhões podem atropelá-los.
- Quando fizer um ataque, empenhe-se em causar bons estragos - eliminando estruturas importantes.
- Fique ligado nos soldados com lança-chamas. Quando eles morrem, suas mochilas explodem e podem matar outros caras que estiverem próximos.

## Ball Blazer Champions

PLAY STATION
Lucas Arts

CONTINUE BATERIA PASSWORD

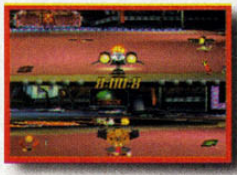
JOGADORES 2 FASES 13 ESPORTE

Não estranhe se naves espaciais entrarem num estádio... é a nova loucura onde os caras dos estúdios de George Lucas resolveram enfiar você. Nos combates... quer dizer, partidas, seu objetivo é meter a "Plasmorb" no gol. À sua disposição, há 8 naves espaciais e arenas bem estranhas. Pra se safar do inimigo, você pode detonar ele e ainda comprar tiros e poderes.

Agente X

*À sua disposição, várias naves bem estranhas.*

*Os estádios são bem malucos e cheios de obstáculos.*



*Com DOIS jogadores ao mesmo tempo a tela fica dividida.*

*Essa é a "trave" onde você deve marcar os pontos da partida...*

## Battle Stations

PLAY STATION SATURN
Eletronic Arts

CONTINUE BATERIA PASSWORD

JOGADORES 2 FASES 50 ESTRATÉGIA

Que tal uma batalha naval? Chegou a hora de travar duelos entre submarinos, porta-aviões, cruzadores e um "pacote" de outras máquinas. Nos combates, a detonação chega em canhões, mísseis, torpedos, cargas explosivas e outros poderes. Durante as partidas, além de agilidade, deve-se ter cabeça ao posicionar suas forças nos campos de batalha... bem legal!

Tafú

*Você pode fazer ataques "mar-terra" contra o inimigo.*

*Travar o inimigo pode ser uma boa tática de ataque.*

*Esse é o mapa de onde você bola a estratégia.*

*Várias embarcações diferentes para as batalhas.*

## Command & Conquer

PLAY STATION SATURN MAC
Westwood

CONTINUE BATERIA PASSWORD

JOGADORES 2 FASES ? ESTRATÉGIA

Guerra no videogame! Trazendo combates em tempo real, muitas opções e ação; seu objetivo é dominar o máximo de territórios possíveis, escolhendo entre comandar o exército dos "Aliados" ou "Nods". Pode-se controlar tanques, jipes, helicópteros, aviões, além de várias outras unidades e até estruturas (usina, armazém, etc). Prepare-se, a missão é dura!

Tafú

*Você pode ficar ao lado dos Aliados ou dos Nods.*

*Monte sua base em um local de difícil acesso ao inimigo.*

*Pra ganhar dinheiro seus caminhões pegam o "Tyberium".*

*As apresentações estão muito bem feitas... UAU!*

# Crypt Killer

PLAY STATION SATURN

Konami

JOGADORES 2 FASES 7 TIRO

CONTINUE BATERIA PASSWORD

Com DOIS jogadores a diversão fica MUITO maior.

Hummm! Essa medusa até que quebra um galho... argh!

Brigue na terra, cemitério, tumba, água... NÃO importa!!!

Os chefões são um caso à parte... todos bem estranhos.

Mais um bando de extraterrestres pilantras infestou o planeta... eles NÃO tem mais o que fazer! Pra detonar com a festa desses ETs, você deve encontrar uns cristais mágicos e, é claro, descarregar MILHÕES de balas em cima dos marginais aliens. Pra detonação, pode-se contar com um amigo e até usar a pistola do PSX. Durante a partida, NÃO faltará ação... YEAH!

SANSÃO

# Doom

SATURN

ID Software

JOGADORES 1 FASES 64 TIRO

CONTINUE BATERIA PASSWORD

De perto, os "pixels" NÃO deixam dúvidas... o visual é feio!

Pra fugir, procure pelas chaves coloridas e portas secretas.

Nos corredores a metranca de giro é arrasadora... detona TUDO!

Bem forte, a escopeta é lenta e demora pra recarregar.

Na pele de um "Mariner" deportado pra Marte, sua missão é destruir os demônios que entraram numa estação orbital (Ultimate Doom) e pretendem invadir a Terra (Doom II). À sua disposição, um arsenal de armas matador! Apesar de "meio" velhinho, Doom é sempre bem vindo e cheio de diversão. Agora, verdade seja dita, a versão tá bem fraquinha... já NÃO é tão legal!

Agente X

# Fifa Soccer '97

PLAY STATION SUPER NINTENDO MEGA DRIVE

PC Eletronic Arts SATURN

JOGADORES 4 FASES ? ESPORTE

CONTINUE BATERIA PASSWORD

Há mais de 200 times a sua escolha... até times nacionais.

Além do futebol de campo... a versão "Indoor" agita a galera.

Fifa 97 ganhou gráficos 3D... mas perdeu toda a diversão!

Nos escanteios, ponha efeito na bola pra fazer um gol olímpico.

Fifa ERA um grande futiba mas... não evoluiu e vieram outros melhores. Hoje, a vantagem dele tá na quantidade de seleções e times regionais pra escolher - se bem que os uniformes são "estranhos". Os gráficos ficaram poligonais e a narração traz o nome de todos os jogadores mas, em compensação, NÃO existe velocidade... o jogo é uma tartaruga. Cartão vermelho!

TRABUCO

# XFLASH

## Crypt Killer

GRÁFICO 4 MÚSICA 4 DESAFIO 8 DIVERSÃO 5 VIOLÊNCIA 8

- Guarde as bombas pra momentos de aperto e chefões de fase.
- Atire nas porcarias que os ETs jogam em você - elas podem ser detonadas. Ah! Também tome cuidado com os caras que aparecem grudados na tela e acerte-os bem rápido.
- Pra economizar "Continues", NÃO jogue com 2 jogadores - os créditos são comunitários.
- Trate de pegar os óculos esculos... o jogo dá brilhos MUITO fortes e pode cansar a vista após longas partidas.

## Doom

GRÁFICO 6 MÚSICA 7 DESAFIO 6 DIVERSÃO 7 VIOLÊNCIA 8

- A "12" com cano duplo (arma nº 4, Doom II) causa o dobro de dano nos demônios mas, por outro lado, gasta o dobro de munição.
- O "Rocket Launcher" (arma nº 6) é devastador. No entanto, NUNCA atire com ele à curta distância ou em salas muito pequenas.
- Como o herói NÃO pula, pra atravessar pequenos buracos, você tem que passar correndo.
- Use esse password pra começar na fase 25 com todas as armas: 4JPRHKW820 (Ultimate Doom).

## Fifa Soccer '97

GRÁFICO 6 MÚSICA 5 DESAFIO 6 DIVERSÃO 5 VIOLÊNCIA 2

- Pra alcançar os adversários, aperte s repetidamente. Assim, seu jogador corre mais! Agora, pra tirar a bola usando o carrinho, chegue pela frente!
- Os passes devem ser precisos! Quanto mais você segura o botão, mais longe a bola vai!
- Pra driblar os zagueiros, dê uma volta no controle (ficando de costas) e volte apertando s rapidamente!
- Uma das melhores maneiras de fazer um gol é chutando das pontas da grande área.

# XFLASH

## Rally Cross

GRÁFICO 4
MÚSICA 5
DESAFIO 4
DIVERSÃO 5
VIOLÊNCIA 1

- Sua prioridade é pegar as bandeiras. Depois, procure as bolinhas verdes pra aumentar a velocidade e fugir.
- Pegue as ampulhetas. Assim, quando entrar no "Bônus", você tem mais tempo pra apanhar os itens permanentes.
- Pra chegar em locais de difícil acesso, experimente usar a "Build Spell".
- Nas fases finais os ETs são bem rápidos! Pra pegá-los de jeito, deixe que cheguem perto e solte uma mina explosiva... BUUUM!

## Human Grand Prix

GRÁFICO 8
MÚSICA 7
DESAFIO 6
DIVERSÃO 4
VIOLÊNCIA 3

- De tanque cheio, o F1 corre menos mas, dificilmente fará um "Pit Stop".
- Fique de olho no tempo... é MUITO difícil correr na chuva sem pneus adequados.
- Se estiver iniciando no volante, prefira escolher o câmbio automático. Depois, acostumado aos controles, experimente o manual - ele corre mais.
- Antes de entrar nas corridas pra valer, experimente o traçado dos circuitos e fique dando umas voltinhas pra treinar!

## Maui Mallard in Cold Shadow

GRÁFICO 9
MÚSICA 7
DESAFIO 6
DIVERSÃO 8
VIOLÊNCIA 5

- Controlando o ninja, os botões L e R soltam raios.
- Pegando o saco de pó mágico, o penoso pode ultrapassar os 50 pontos de energia. Assim, trate de apanhar todos que achar.
- Com o pato normal, aperte L ou R pra selecionar a arma. Combinando duas, o tiro pode ficar mais poderoso.
- Abaixado, Donald NÃO é atingido por tiros que chegam de cima pra baixo. Assim, trate de usar esse truque pra se safar de situações complicadas.

## Grid Runner

PC | SATURN | PLAY STATION

Virgin

JOGADORES 2 FASES 57 AÇÃO

CONTINUE BATERIA PASSWORD

Como um cientista capturado por alienígenas, agora, pra tentar fugir dos ETs, você precisa atravessar vários mundos, destruindo seus guardiões, até encarar a chefona, Vorga. O objetivo é correr mais que o inimigo e pegar as bandeiras pelo caminho. Além de agilidade, há magias pra atacar, melhorar o personagem e itens espalhados. Um pega-pega pra valer!

Agente X

*Exploda os inimigos com bombas bem de pertinho.*

*Os cenários variam um pouco... mas o objetivo igual!*

*Trate de pegar os itens espalhados pelo caminho e melhore o herói.*

*As vezes parece que você tá num bruta labirinto... fique calmo!*

## Human Grand Prix

NINTENDO 64

Human

JOGADORES 1 FASES 17 CORRIDA

CONTINUE BATERIA PASSWORD

CRASSSH! O primeiro F1 do N64 vai pra caixa de brita! Apesar de trazer gráficos legais, o som é "meia boca" e sem emoção; além da velocidade e desempenho atrapalhando nas curvas - o carro é MUITO duro! Pra compensar, há todas as provas do circuito oficial, pode-se trocar os pilotos de equipe e até bancar o mecânico, regulando o carango. Poderia ser ULTRA melhor!

Tafú

*A visão interna é a que dá mas emoção às corridas de F1.*

*Você pode regular seu carro pra melhorar o desempenho.*

*É bom ir para os "boxes" quando o carro apresenta problemas...*

*Nas retonas, pise fundo no acelerador e deixe todos atrás.*

## Maui Mallard in Cold Shadow

PLAY STATION

Disney Interactive

JOGADORES 1 FASES 23 AVENTURA

CONTINUE BATERIA PASSWORD

Donald banca o detetive e deve resgatar o ídolo roubado, "Shabuhm Shabuhm", pra salvar uma ilha da erupção vulcânica. Na aventura, quando sente perigo, o penoso vira ninja e pode teletransportar-se, dar saltos mortais, balançar e até escalar paredes... sem falar que o pato carrega uma pistola e pode até usar bombas. O jogo é demais e traz animação perfeita!

Tafú

*NÃO se intimide com o tamanho da aranha... ataque sempre.*

*Acerte o sol pela parte de cima e deixe o babaca chorando...*

*Às vezes a melhor coisa à fazer é esperar alguns instantes.*

*Acerte aqui antes de prosseguir pelo caminho normal.*

## NBA Shoot Out '97

PLAY STATION

Sony

JOGADORES 8 FASES ?

ESPORTE

CONTINUE BATERIA PASSWORD

*Confusão no gasrrafão? Um gancho resolve o problema!*

*Há mais dribles e movimentos para os jogadores de basquete.*

*Cuidado nas infiltradas... podem resultar em faltas bobas.*

*No "replay", a câmera mostra a enterrada bem de perto.*

YESSS! Esse basquete tá com tudo! Pode dar enterradas, rodopios, tocos, driblar de várias formas, roubar a bola e fazer um montão de lances. As partidas são movimentadas e empolgantes - aliás, dá até pra 8 caras simultaneamente. Tudo é muito bom mas, nem tudo é perfeito... o controle NÃO é configurado e NÃO dá pra trocar o jogador controlado durante a partida.

Tafú

## Pinocchio

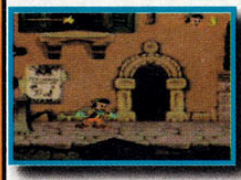
SUPER NINTENDO PC MEGA DRIVE

Disney Interactive

JOGADORES 1 FASES 9

AVENTURA

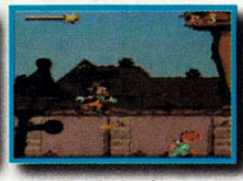
CONTINUE BATERIA PASSWORD



*O boneco de pau tem animação rica em quadros de movimentos.*

*A qualidade dos cenários tem o padrão Disney... são bem legais!*

*Nos cenários você encontra desenhos com o caminho.*



*Os inimigos pequenos NÃO dão muito medo à Pinóquio.*

Baseado no desenho da Disney, o mentiroso boneco de madeira, Pinóquio, deve mostrar à Fada Azul seu valor e coragem pra que, assim, ela o torne menino. O narigudo encara perigos na Ilha dos Prazeres, dentro da barriga de uma baleia e ainda resiste às tentações de João Honesto e Gideão. Com fases de bônus, itens e animação "duca", o cara de pau detona os inimigos!

SANSÃO

## VandalHearts

NINTENDO 64

Konami

JOGADORES 1 FASES 6

ESTRATÉGIA

CONTINUE BATERIA PASSWORD

*Fique nas partes altas pra levar vantagem nos combates.*

*Bem violentos, os personagens arregaçam nos golpes e magias.*

*Como nos RPGs, o game conta com uma estória bem legal!*

*Olha o tamanho dessa magia... os inimigos vão tremer.*

Bem completo, "Vandal" mistura elementos de jogos conhecidos! A era medieval é um período difícil e, pra sobreviver, você comanda guerreiros, arqueiros, magos e vários outros - até 16 no grupo - visando destruir as tropas inimigas. Nos combates, além de toda parafernália de itens e magias, você precisa da inteligência pra fazer a movimentação... legal!

Tafú

# XFLASH

## NBA Shoot Out '97

GRÁFICO 7
MÚSICA 8
DESAFIO 6
DIVERSÃO 8
VIOLÊNCIA 4

- Pra driblar e enfeitar nos seus lances, aperte s e corra em direção à cesta.
- Cada jogador tem suas características mas, no geral: "pivetes" correm mais e pulam pouco; "grandalhões" são lerdos e pulam pra caramba; médios são bem equilibrados e fazem de tudo.
- No arremesso livre, pra acertar, deixe as "luzes" o mais perto do centro.
- Pulando pra arremessar, quanto mais tempo segurar a bola, mais preciso será o lance.

## Pinocchio

GRÁFICO 8
MÚSICA 7
DESAFIO 4
DIVERSÃO 8
VIOLÊNCIA 3

- É preciso chapéus pra vida: no "Easy", 3; "Normal", 5; "Hard", 10. Já pra "Continues": o "Easy", 5 livros; "Normal", 10; "Hard", 15.
- No marionete: X, braço direito; Y, esquerdo; A, perna direita; B, esquerda. Varie a posição dos chutes mexendo o direcional.
- As páginas dão poderes: amarela, vôo; vermelha, força; a azul, pulo; branca, fôlego.
- Pegando 9 vidas, continue atrás dos chapéus pra aumentar seu estoque.

## VandalHearts

GRÁFICO 7
MÚSICA 8
DESAFIO 7
DIVERSÃO 9
VIOLÊNCIA 7

- O monje é sábio. Fique atento ao que ele diz: espada vence o arco; arco vence o vento; vento vence a espada.
- Os heróis só mudam a classe nos níveis 10 e 20. Daí pra frente, nada de trocar a categoria do personagem.
- Monte um grupo equilibrado. Com um pouco de tudo, sempre há um modo mais fácil de lidar com as situações.
- Fique ligado na energia de seus carinhas. NÃO arrisque ao achar que ele pode "aguentar" mais um "Round".

GRÁFICO 9
MÚSICA 8
DESAFIO 7
DIVERSÃO 9
VIOLÊNCIA 6

# STARFOX

CONTINUE ✕ PISTOLA
BATERIA MOUSE
PASSWORD MULTIPLAYER
MEMORY CARD

FASES 16
JOGADORES 4
ESTILO NAVE
FABRICANTE NINTENDO
http://www.nintendo.com

## A raposa está de volta!

A saga da raposa estelar continua! Andross, o cientista que quer escravizar e dominar o Sistema Lylat, mostra que sobreviveu ao primeiro ataque das Arwings e está disposto a NÃO repetir a derrota. Agora, desenvolvendo uma nova arma, o gorilão pilantra pretende escravisar os povos pacíficos do sistema e destruir o planeta Corneria... E, é claro, você é a única esperança de Lylat!

Tafú

• *Quando ver uma "formação" de naves, procure acertar no centro - usando o "míssel". Quanto mais coisas você destruir "juntas", com um só míssel, mais "hits" você ganha.*

## COMPETIÇÃO PURA

No modo "VERSUS", inédito na série, pode-se traver combates com até 4 pilotos juntos.

• *Juntando 3 "anéis" dourados, sua barra de energia aumenta. Depois, com o máximo de energia, você ganha vidas juntando as argolas douradas.*

• *Em toda a aventura, passar pelos arcos e túneis pode acionar poderes especiais.*

• *Pra dar um "looping", pressione o turbo e direcional pra baixo ao mesmo tempo. Com o freio, você faz um "meio-looping".*

• *Pra lançar um "míssel" de energia teleguiado, segure o botão do lazer e, após mirar o alvo, aperte o tiro novamente.*

## CORNERIA

Entrando na aventura, Corneria NÃO traz dificuldades... prossiga pegando poderes especiais.

Para "Meteo" - Após os arcos na água, mantendo a direita, você enfrenta o chefe "Galinha". Nele, destrua as pernas pra fazê-lo parar e, depois, acerte a parte verde... BUUUM!

Para "Sector Y" - Mantendo a esquerda, após os arcos da água, você poderá entrar na caichoeira. Agora, enfrentando um chefão do SNES, detone o "lança-naves" e, depois, os dois "lança-mísseis". Feito isso, mire no corpo.

## METEO

Os cinturões de asteróides estão de volta. Pra sobreviver, atire em tudo e, quando encontrar os asteróides GIGANTES, vá desviando.

Para "Fortuna" - Após as pedronas, prossiga até o mestre. Nele, NÃO fique no meio e destrua os pontos brilhosos atrás do escudo. Depois, gire pra fugir dos círculos e continue atirando.

Para "Katina" - Após as pedronas, apanhe os "círculos de setas". Passando neles, você começa a girar e, pegando TODOS, entra numa fase secreta!

## FORTUNA

Yesss! Agora você tá numa fria. Seu objetivo é acabar com os invasores da base.

Para "Solar" - Mate TODOS antes que o tempo acabe. Pra pegar os mercenários, dê um looping e acerte-os por trás.

Para "Sector X" - NÃO mate TODOS os inimigos - deixe o relógio zerar.

## SECTOR X

Prossiga desviando pelos destroços e NÃO se preocupe com o caminho, apenas destrua TUDO o que for inimigo.

Para "Macbeth" - Encontrando o chefão robô, fuzile a cabeça dele. Depois, quando ele se levantar de novo, continue na cabeça e fuja dos tiros. Se ele jogar uma placa de ferro, fuja para um dos lados.

Para "Titania" - No chefão, destrua ele uma vez e, depois, espere até que o sapo apanhe. Depois, preocupe-se em detonar o chefão.

## TITANIA

YEAH! Partindo pra salvar Slippy, o tanque aterriza num planeta dominado pelas tropas de Andross.

Na chefona, uma espécie de aranha GIGANTE, detone as pernas e, depois, mande tiros rápidos no coração - se você demorar nascem novas pernas. Quando ela "puxar" as bolinhas, fique num canto e depois vôe pra outro lado. Seu caminho pra Bolse está aberto!

## BOLSE

Na base espacial de Andross, cuidado com os raios do campo de força. Primeiro, destrua as torres e canhões e, depois, detone as navezinhas. No final, concentre seus tiros nos cubos da torre - tomando cuidado com os tiros que saem dos blocos destruídos. Sua passagem pra Venon está livre!

## SOLAR

As coisas estão esquentando! NÃO fique perto da lava pra perder menos energia e pegue os poderes dos inimigos.

Encontrando o mestre, acerte os braços e depois a boca. NÃO ligue pra seus tiros - o que vale é atacá-lo - e, quando soltar uns caixotes, detone-os pra pegar energia. Macbeth está próxima!

## SECTOR Y

Invadido pela frota de Andross, pra salvar esse setor, você deve arrebentar o líder do local.

Para "Aquas" - Siga por cima da navezona, logo depois do "checkpoint". Chegando ao chefão, enfrente os dois capangas. Depois, no mano-a-mano com o "robozão", use tiros normais e fique perseguindo o cara por toda tela... é fácil!

Para "Katina" - Passando o "checkpoint", siga por baixo da navezona. Mate os robôs e atire bem rápido nos canhões e naves do caminho.

## KATINA

Parece "Independence Day"! Solte tiros em tudo - evitando os aliados.

Para "Solar" - Quando a nave-mãe ficar em cima da pirâmide, destrua suas escotilhas inferiores. Depois, com o "cone" revelado, acerte-o bem rápido e... BUUUM!

Para "Sector X" - NÃO destrua a nave gigante, deixando que ela arrebente com toda a pirâmide.

## MACBETH

De novo com o tanque, sua missão é destruir o trêm inimigo. Pra isso, siga arrebentando os vagões e desvie dos obstáculos.

Para "Area 6" - Atire em todos os "semáfaros" que aparecem (oito) e, depois, atire nas luzes. Assim, o trêm muda o trajeto e explode tudo.

Para "Bolse" - Destrua o mestre sem usar os "semáfaros". Acerte as pernas e cabeça - evitando os agarrões e pilares. Então, depois, acerte o vagão e, com o bicho tremendo, atire até Xterminá-lo.

## AQUAS

Abordo do submarino "Blue Marlin", Fox passará grandes dificuldades. Sendo assim, use as bombas infinitas em cima dos inimigos.

Chegando no chefão, o "BOCÃO", comece destruindo os músculos de sua boca e detone os canhões de cima. Por fim, fique no meio, atirando, girando e soltando bombas... Depois, seu destino será Zoness.

## ZONESS

Sobrevoando o mar, aparecem várias plataformas e navios até chegar à base inimiga.

Para "Sector Z" - Destrua TODOS os holofotes e encontre o chefão. Nele, fuja da massa e atire nas bolotas dos canhões. Pra destruí-lo, detone os cones, bombas e canhões... depois, atire rápido no guindaste e, eliminando as estruturas que ele constrói, destrua o "corpo" no fim.

Para "Macbeth" - NÃO destrua TODOS os holofotes.

## SECTOR Z

Seu objetivo é proteger sua nave-mãe. Destrua TODOS os mísseis que estão chegando e fique atento às naves do local. Terminada a missão, a rota pra Area 6 está limpa.

## AREA 6

Essa fase é "pedreira pura"! Bem difícil, apenas sobreviva aos ataques inimigos e destrua os satélites pelo caminho.

No chefão, quando ele abre, atire nos raios vermelhos e depois nos tentáculos. De longe, acerte as navezinhas e gire pra fugir dos ataques e raios que o pilantra solta. Seu alvo é o centro da nave. Agora só resta seguir em frente até Venon.

## VENON

Chegando de "Bolse"- Detone TUDO. No final, uma caverna com um gigante de pedra. Lá dentro, fugindo das pedras que saem das paredes, exploda o cara com tiros nos pés, cintura, ombros, mãos, costas e, depois que os circuitos estiverem aparecendo, detone a cabeça.

Chegando da "Area 6"- Ugh! Fox McCloud terá de encarar o grupo Star Wolf usando os tiros de laser - o míssel NÃO faz efeito. Pra pegá-los, ao ser perseguido, dê um "looping" e acerte-os por trás.

## ANDROSS

CABEÇA - Chegando de Bolse e, cara-a-cara com Andross, atire nos olhos e, quando ele sentir dor, acerte as mãos. Depois, acerte a cabeça e, perdendo a máscara, desça o cacete na carapaça de baixo. Ah! Se o cara começar a chupar, solte uma bomba pra fugir...

CÉREBRO - Chegando da Area 6, o cérebro aparece quando a CABEÇA é destruída. Fique de longe e comece a fugir. Então, dê um "looping" e acerte os olhos com tiros por trás. Depois, dê voltas pelo local e chegue acertando o cérebro por trás - evitando seus ataques.

Após arrebentar tudo, controle sua nave pra saída, seguindo os passos do "raposão" à sua frente... YESSS!

# INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 64

NINTENDO 64

GRÁFICO 8
MÚSICA 6
DESAFIO 7
DIVERSÃO 10
VIOLÊNCIA 3

CONTINUE
BATERIA X
PASSWORD
PISTOLA
MOUSE
MULTIPLAYER
MEMORY CARD X

FASES ?
JOGADORES 4
ESTILO ESPORTE
FABRICANTE KONAMI
http://www.konami.com

## O MELHOR Futiba

Clássico de categoria... chegou a vez do Nintendão mostrar que tá com a bola toda. Abusando das maravilhas da tecnologia, as partidas ganharam ambiente 3D, gráficos poligonais e recursos de captura de movimentos, dando realismo às jogadas, lances e atletas. Muito detalhado; os jogadores têm várias comemorações, reclamam do juiz, fazem aquecimento, simulam contusões... é demais!

Putz! As jogadas e lances estão de arrasar: dribles, toques, colocadas, chutes de bico, peixinho, calcanhar, , bicicleta, chapéus, cabeçadas... dá até pra "matar no peito" e fazer um porrada de outros lances... simplesmente o MELHOR!

***• No pênalti, fique movendo o cursor pra atrapalhar o adversário e, na última hora, coloque na posição que deseja.***

***• Os jogadores ficam cansados ao correr muito. Então, NÃO fique correndo atrás de um lance que já está perdido. Se quiser economizar, também use dribles sem corrida.***

***• Contra jogadores "cavalos", NÃO fuja de todos os carrinhos. Quando ele der um por trás, deixe acertar e cave uma falta - com um juiz exigente, pode até pintar cartão.***

***• Numa "dividida", tente chegar já com um carrinho de frente - pegando na bola. Desse jeito, o juiz NÃO dá falta e você facilmente ganha o lance.***

***• Quando você e o oponente estiverem correndo em direção à bola, aperte ANTES o chute ou passe pra já chegar "dono do lance".***

***• No carrinho, procure chegar pela frente ou lados... por trás pode terminar em cartão.***

***• O goleiro, apesar de fazer grandes defesas de longe, é ruim no "mano-a-mano". Assim, quando ele se aproximar, drible para o lado e chute.***

***• Enfrentando adversários que dão muitos carrinhos, surpreenda-os com "chapéus" e - encobrindo eles quando estiverem bem próximos, "fuzile" o goleiro.***

SATURN

# MANX TT SUPER BIKE

CONTINUE
BATERIA X
PASSWORD
PISTOLA
MOUSE
MULTIPLAYER
MEMORY CARD

FASES ?
JOGADORES 2
ESTILO CORRIDA
FABRICANTE SEGA SPORTS

http://www.sega.com
http://www.sega.co.jp

GRÁFICO 7
MÚSICA 6
DESAFIO 8
DIVERSÃO 8
POLÊNCIA 3

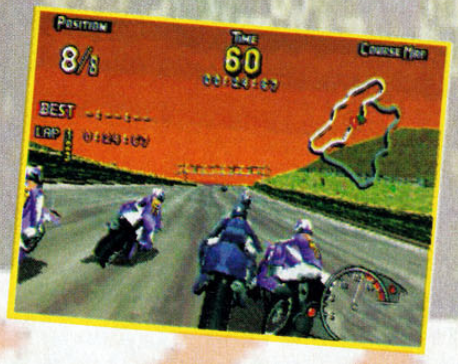
## ACELERE A MOTOCA!

Vruuum! Simulador de motos "envenenado"! As competições se passam em "Isle of Man", uma pequena ilha localizada entre a Irlanda e a Grã-Bretanha.
A competição é refinada e traz gráficos poligonais 3D.

• ***Nas ultrapassagens, evite tocar nos adversárias. Isso atrasa sua moto, mas dificilmente a do computador.***
• ***NÃO "deite" muito nas curvas - sua moto derrapa fácil.***

• ***Pra fazer uma boa largada, NÃO deixe o "tacômetro" no vermelho.***

• ***No modo "Saturn", cuidado com o tempo - o relógio pode desclassificá-lo.***



• ***No modo "Saturn", prefira a moto "Default" (moto nº 8) - a mais equilibrada.***

## BELOS GRÁFICOS E MOVIMENTOS REAIS

No início, controlar a moto é difícil mas, depois de acostumado, pilotar vira pura diversão! Nas provas, habilidade é primordial pra chegar na frente - qualquer falha é motivo pra ser ultrapassado. Assim, encarar Manx TT é sempre um desafio - ainda mais legal se disputado contra um amigo.
Outro ponto forte do game fica na realidade (tirando o fato da sua moto NUNCA capotar): os comandos são legais, as máquinas dão derrapadas e ameaçam enpinadas nas acelerações... só faltou furar o pneu!

• ***No "Time Trial", pra ter noção do seu desempenho, ligue a opção "Ghost Rider - Last". Assim, aparece uma "moto fantasma" fazendo a sua corrida anterior.***

• ***Preste atenção às curvas. Se a moto escorregar para o lado oposto, dê um toque no freio e acerte o traçado.***

• ***NÃO se preocupe com o câmbio. A marcha automática NÃO fica devendo muito pra manual.***

# DIE HARD Arcade

SATURN

GRÁFICO 8
MÚSICA 7
DESAFIO 7
DIVERSÃO 9
VIOLÊNCIA 6

CONTINUE X PISTOLA
BATERIA MOUSE
PASSWORD MULTIPLAYER
MEMORY CARD

FASES 5
JOGADORES 2
ESTILO AÇÃO
FABRICANTE FOX INTERACTIVE
http://www.sega.com
http://www.foxinteractive.com
http://www.tectoy.com.br

## ENCARE OS TERRORISTAS

Esse jogo é uma maravilha! Trazendo personagens e cenários com polígonos 3D, supera a marca de 1.000 quadros de animação, tem 360° de movimentação, mais de 12 armas - incluindo os objetos que você pode usar contra os inimigos - e MUITA pancadaria.

## ENTRANDO NO CLIMA

Invadido por terroriatas liderados por White Fang, o prédio a cooporação Nakatomi está armado pra segurar qualquer tentativa de resgate. Mas, no entanto, John McClane e sua parceira - detetive Kris Thompsen - conseguem penetrar na "fortaleza". Agora, com muita sorte e agilidade, partem pra aniquilar os marginais, fugir das armadilhas e, o mais rápido possível, salvar os reféns. Afinal, conhecendo a reputação de White Fang, NÃO haverão sobreviventes.

## OLHA O SUBMARINO

O clássico "Deep Scan" está aprece como um caça-níqueis pra ganhar créditos. Nele, controlando um pequeno navio de combate, você deve soltar minas explosivas pra tentar afundar os submarinos que navegam por baixo - tomando bastante cuidado com os torpedos lançados.

• *Jogue bastante "Deep Scan". Depois, com muitos créditos, encare os terroristas.*

## ARMAS DE COMBATE

Pistola: Podem estar no chão ou nas mãos dos inimigos. Os cartuchos têm 15 tiros - permite recarga.
Metralhadora: Também achada no chão ou com os terroristas, seus cartuchos têm 20 balas - pode ser recarregada.
Lança-Mísseis: De posse dos terroristas ou no chão, carregam 6 mísseis que arrebentam os inimigos - NÃO recarregam.
Rifle Anti-Tanque: Aparece apenas no chão. Traz 6 tiros que detonam tudo no caminho - NÃO são recarregáveis.
Spray: Encontrados no chão, imobilizam os inimigos. Junto com isqueiro vira um lança-chamas portátil - sem recarga.

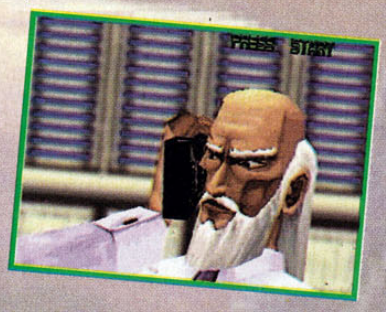
Agente X

• *Em algumas passagens do game há armadilhas esperando por você. Pra tirar proveito disso, trate de arremessar os inimigos em cima delas.*

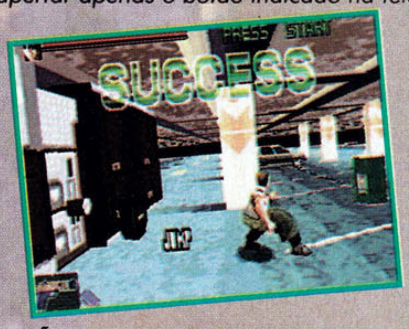
• *NÃO chegue de frente nos inimigos. Pra pegá-los de jeito, aproxime-se por cima ou por baixo - já soltando o cacete nos pilantras!*

• *Nas "cenas corridas" - aquelas que lembram apresentações - prepare-se pra apertar apenas o botão indicado na tela.*

• *Junto com um amigo, fiquem em "linhas" diferentes pra NÃO acertarem tiros um no outro.*




• *Detonando os submarinos, faç de tudo pra pegar o vermelho - vale muitos pontos.*




• *NÃO seja orgulhoso. Use tudo o que ver pela frente contra os inimigos. Jogue cadeiras, relógios, caixas, etc... TUDO!*

• *Itens com um "quadrado" vermelho em volta estão fora do alcance. Pra apanhá-los, chegue mais perto e, quando a cor ficar verde, pegue-os.*

• *Os personagens são bem versáteis. Assim, pra NÃO fazer feio, detone os inimigos usando seqüências com voadoras, socos, chutes, golpes especiais e até as armas e itens.*

• *Pra NÃO perder muito tempo, avistando um terrorista caído no chão, procure atacar e imobilizar o inimigo - que ficará fora de combate.*

*White Fang:*
Líder dos terroristas, pede 600 milhões de resgate. Foi militar e é "Expert" em lutas de espada.

*John McClane:*
Detetive veterano de Nova Iorque, John é casado e tem duas crianças. Sua arma preferida é a Beretta 92F.

*Missie Harrington:*
Filha do presidente das empresas Nakatomi, passa maus momentos nas mãos dos terroristas.

*Kris Thompsen:*
Novata no departamento de polícia de Los Angeles, a detetive faz Kung Fu como "hobby".

# POWER F1

GRÁFICO 8
MÚSICA 6
DESAFIO 8
DIVERSÃO 9
VIOLÊNCIA 1

CONTINUE
BATERIA X
PASSWORD
PISTOLA
MOUSE
MULTIPLAYER
MEMORY CARD

FASES 17
JOGADORES 2
ESTILO CORRIDA
FABRICANTE EIDOS INTERACTIV
http://www.eidos.com
http://www.torque.com.uk
http://www.brasoft.com.br

## QUEIME O ASFALTO

Acelere numa das mais completas corridas do PC. Desenvolvido pela Eidos, empresa que fez Tomb Raider, traz gráficos poligonais, realidade de ponta a ponta, 2 jogadores simultâneos e MUITAS opções pra regulagem de carro... além do manual que, todo em português, dá um verdadeiro show e o torna um "Expert" de F1 em questão de minutos... X-recomendado!

• ***Em circuitos rápidos, diminua as asas. Em circuitos "de baixa", aumente o seu tamanho.***

• ***As batidas acumulam pontos de danos às regiões prejudicadas. Quando chegarem ao limite, os danos prejudicam a pilotagem... é hora de correr para os boxes.***

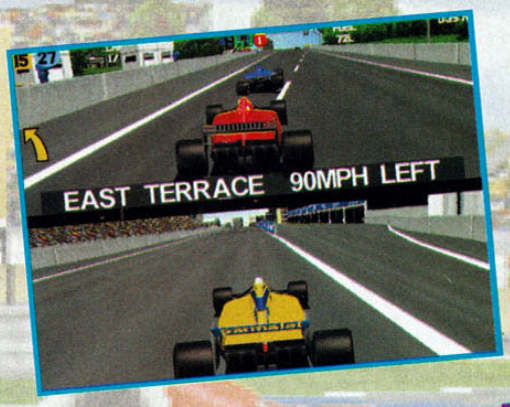
## DENTRO DO BOX

Cheio de recursos, há MUITA realidade nas provas e, como acontece de verdade, o "Feedback" para os pilotos via rádio está presente - através das mensagens na tela. Outra GRANDE vantagem do game é a possibilidade de manutenção do carro. Assim, pode-se botar o macacão, pegar alicate e bancar o mecânico, regulando o F1 como preferir... Ah! Se quiser dar uma de empresário, tem o "Team Edit" pra trocar os pilotos, equipes, etc...

## PILOTOS INTELIGENTES

Cada F1 adversário tem uma unidade IA (Inteligência Artificial), ou seja, cada piloto corre com uma estratégia diferente, tornando o campeonato bem mais disputado.
Pra detonar nos asfaltos, há 3 modos diferentes: "Single Race", uma corrida simples; o "Championship", trazendo toda a temporada de 95; e "Shoot-Out", uma emocionante competição com eliminatórias... MUITO legal!

• ***A grama detona o carro. Se você parar nela, pra NÃO sair girando, acelere mais devagar.***




• Quanto mais leve o carro, mais ele corre. Sendo assim: nas provas curtas, deixe o mínimo de combustível necessário; em longas, planeje pra fazer apenas 1 "Pit Stop".

• Nas qualificações ou provas curtas - 3 a 5 voltas - use pneus macios (soft). A durabilidade é menor mas, sua aderência é bem maior.

• Para aproveitar melhor as curvas, freie o mais forte e tarde possível, evitando derrapagens. Isso mantém a aderência e a velocidade alta.

• Na largada, espere a luz verde ou a mensagem "GO!". "Queimando" a largada, você sofre uma penalização nos boxes.

• Mantenha a opção "Steering Max Lock" (giro do volante) equilibrada - ela regula a sensibilidade do volante.

• O volante é sensível como em carros com direção hidráulica. Assim, até 125 Km/h o carro está sensível... depois disso, o volante dá uma endurecida nas curvas - fique atento e NÃO se desespere!

• Aperte F2 pra ver as faixas da pista. Isso mostra o traçado que o computador lhe fornece pra conseguir o melhor tempo.

• As "Wings" (asas) funcionam da seguinte forma: dianteiras, regulam a aderência do carro na pista; traseiras, apoiam na estabilidade do carro.
Só que o negócio é prestar atenção, pois: excesso na asa traseira prejudica o desempenho nas curvas; enquanto excesso na dianteira pode causar derrapagens.

## Configuração Mínima

CPU - 486DX4 100 Mhz
Memória - 8Mb RAM
Sistema - MS DOS 6.0 ou Windows 95
Monitor - SVGA 1 Mb com VESA BIOS 1.2 ou superior
Multimídia - CD-ROM de dupla velocidade
Placas de Som - Soundblaster, SoundBlaster Pro, Gravis Ultra Sound

# X FIGHT

# REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

Kapeta

ARCADE

NEO GEO CD

## Andy Bogard

| | |
|---|---|
| Quicksilver Elbow | ↙→ S |
| Ku-Ha-Dan | ↙↓↘→ B |
| Shou-Ryu-Dan | →↓↘ C |
| Hishou-ken | ↓↙← A |
| Explosion Quake | →↘↓↙← C |
| Chou-Reppa-Dan | ↓©↘→ BC |
| Zan-Ei-Reppa | ↙↓↘→ C |

## Laurence Blood

| | |
|---|---|
| Bloody Saber | A |
| Bloody Spin | S |
| Ole Dodge | AB |
| Bloody Axel | S |
| Bloody Cutter Depois do Bloody Axel | ABC |
| Bloody Shooter Depois do Bloody Axel | ↓↙←ABC |
| Bloody Press Depois do Bloody Axel | ←©→ C |
| Bloody Flash | ↘←↙↓↘→↙ BC |
| Final Death Bloody | ↓↘→↘↓↙← C |

## Wolfgang Krauser

| | |
|---|---|
| Blitz Ball | ↓↙←S |
| Leg Tomahawk | ↓↘→B |
| Dangerous Throw | ←↙↓↘→A |
| Lift Up Blow | →↘↓↙←B |
| Phoenix Counter Throw | ←↙↓↘→C |
| Kaiser Wave | ←©→ BC |
| Gigantic Cyclone | →↘↓↙←→↘↓C |
| Deadly Rave 1 | →↘↓↙←→AABCBCABC↓↙←AC |
| Deadly Rave 2 | →↘↓↙←→AABCBCABCCC |
| Deadly Rave 3 | →↘↓↙←→AABCBCABC→↘↓↙←→↘↓↙←C |

## Terry Bogard

| | |
|---|---|
| Burn Knucle | ↓↙←S |
| Power Dunk | →↓↘B |
| Power Wave | ↓↘→A |
| Round Wave | ↓↘→C |
| Passing Sway | ↓↘→D |
| Rising Tackle | ↓©↑A |
| Power Charge | ←→→A |
| Power Geyser | ↓↙←↙↓↘→BC |
| Triple Geyser | ↓↙←↙↓↘→C |

## Tung Fue Rue

| | |
|---|---|
| Step Fist | ↓↙←S |
| Thousand Kick | →↓↘B |
| Spit Projectile | ↓↘→A |
| Super Show-ha | ←©→C |
| Super Taunt | Durante a provocação aperte todos os botões rapidamente |
| Senpu-Gouken | →↘↓↑C |
| Gekihou | →←↙↓↘C |

## Cheng Chinzan

| | |
|---|---|
| Dropping Projectile | ↓↘→ A |
| Anti-Air Projectile | →↓↘A |
| Ground Roll | ←©→S |
| Tummy Float | ↓©↑A |
| Tummy Counter | →↘↓↙← B |
| Electric Drop | ←©→ BC |
| Floating Cannon | →↘↓↙→ C |

## Joe Higashi

| | |
|---|---|
| Explosion Punches | Depois do Explosion Punches A Repetido |
| Explosion Finisher | ↓↘→A |
| Slash Kick | ↙→BC |
| Tiger Kick | →↓↘B |
| Golden Heel | ↓↙←B |
| Pressure Knee | ↓↘→C |
| Hurricane Uppercut | →↘↓↙←A |
| Explosion Hurricane | →↘↓↙←C |
| Screw Uppercut | →←↙↓↘BC |
| Sliding Screw Uppercut | →←↙↓↘C |

## Hon-Fu

| | |
|---|---|
| Kulong's Prediction | ←↙↓↘→ C |
| Flaming Knunchucks | →↓↘ S |
| Aerial Smasher | ↓↙← B |
| Berserker Knunchucks | ↓↙← A |
| Berserker Flip | ↓↙← C |
| Rolling Headbutt | ←©→ B |
| Finishing Headbutt | C Repetido |
| Espiosion Roll | ↓↙←↙↓↘→ BC |
| Kadentsa's Storm | ↓↙←↙↓↘→ C |

## Bob Wilson

| | |
|---|---|
| Rolling Turtle | ↓↙← B |
| Monkey Dance | →↓↘ B |
| Side Winder | ↓↙← C |
| Bison Horn | ↓©↑ C |
| Wild Wolf | ←©→ B |
| Hornet Attack | Depois de um arremesso ↘↘ C |
| Dangerous Wolf | →←↙↓↘→ BC |
| Madspin Wolf | ↓↙←↓↙← C |

## Jin Chonrei

| | |
|---|---|
| Elbow Smash | →→ A |
| Long Elbow Smash | →→→ A |
| Twisting Uppercut | →↓↘ S |
| Energy Ball | ↓↘→ C |
| Ground Ball | ↓↘→ B |
| Projectile Reflector | ↓↙← B |
| Soul Stealer | ↓↙←→ C |
| Neo Emperor's Fury | →←↙↓↘ BC |
| Emperor's Rage | →←↙↓↘ C |

## Duck King

| | |
|---|---|
| Headspin Attack | ↓↘→ S |
| Dancing Dive | ↓↙← B |
| Flying Spin Attack | Pulando ↓↙← A |
| Noe Break Storm | →↓↘ B |
| Cross Head-Spin | ↓↙← D |
| Aerial Duck Fake | Pulando ↓↓ |
| Ground Duke Fake | Correndo ↘ C |
| Break Spiral | ←↙↓↘→↗↑↓ BC |
| Duck Dance | ↓↓ ABC |
| Rolling Punisher | ←©→←→ BC |
| ????? | Pulando ↓↘→ ↓↘→ BC |

## Billy Kane

| | |
|---|---|
| Stick Attack | ←©→ A |
| Flamer Stick | Depois do Stick Attack ←©→ C |
| Stick Twists | A Repetido |
| Dragon Flame | ↓↙← B |
| Vertical Stick Attack | ↓↙← A |
| Flaming Tornado Stick | ↓↘→↘↓↙← BC |
| Death Tornado | ↓↘→↘↓↙← C |

## Sokaku Mochizuki

| | |
|---|---|
| Replica Stick Blow | A Repetido |
| Replica Stick Finisher | Depois do Replica Stick Blow →C |
| Demonic Punches | →←→ C |
| Spike Throw | ↓↘→ A |
| Petite Sokakus | ↓↙← A |
| Eletricity Shots | →↓↘ B |
| Demonic Piledriver | →↘↓↙←↖↑↗→ C |
| Barrier | →↘↓↙← B |
| Flame Float | ↓↙← D |
| Throw 2 | ← B |
| Hell Gate | Depois do Throw 2 ←↙↓ C |
| Super Lightening Elemental | →↓↘ BC |
| Splatter Shot | →↓↘ C |

## Riuji Yamazaki

| | |
|---|---|
| Snake Arm | ↓↙← S |
| Multi-Direction Snake Arm | Segure o botão depois do Snake Arm |
| Knife Slash | →↓↘ A |
| Sadomaso | ←↙↓↘→ B |
| Projectile Reflector | ↓↙→ C |
| Explosion Headbutt | →←↓↑ C |
| La Guilotinne | →↘↓↙←→ BC |
| La Drill | →↘↓↙←↖↑↗→ C |

## Jin Chonshu

| | |
|---|---|
| Elbow Smash | →→ A |
| Emperor's Teleport | →↘↓↙← S |
| Twisting Uppercut | →↓↘ S |
| Energy Ball | ↓↘→ S |
| Aerial Energy Ball | →↓↘ B |
| Soul Stealer | ↓↙←→ BC |
| Emperor's Fury | ↓↙←→ C |

## Ex. Andy

| | |
|---|---|
| Neo Quicksilver Elbow | ↙→ A |
| Flaming Flip Kick | ←↓↙ B |
| Neo Geki-Hishouken | ↓↙← C |
| Chou-Reppa-Dan | ↓©↘→ BC |
| Neo Zan-Ei Reppa | ↙↓↘→ C |

## Ex. Tung Fue Rue

| | |
|---|---|
| Old Step Fist | ↓↙← S |
| Thousand Kick | ←©→ B |
| Old Geki-Hou | C Repetido |
| Old Show-Ha | ←©→ C |
| Senpu-Goken | →↘↓↑ C |

## Ex. Blue Mary

| | |
|---|---|
| Old Straight Slicer | ←©→ B |
| Old Mary Snatcher | →↓↘ B |
| Old Mary Typhoon | →←↙↓↘→ C |

## Ex. Billy

| | |
|---|---|
| Stick Attack | ←©→ A |
| Flame Stick | Depois do Stick Attack ←©→ C |
| Stick Twists | A Repetido |
| Old Dragon Flame | ↓↙← B |
| Dragon Buster | ↓↙← C |
| Vertical Stick Attack | ↓↙← A |
| Flaming Tornado Stick | ↓↘→↘↓↙←↖ BC |
| Scarlet Uppercut | →↘↓ C |

## Kim Kaphwan

| | |
|---|---|
| Crescent Slice | ↓↙← B ou C |
| Air Twister | ↓↘→ A |
| Flip Kick | ↓©↑ B |
| Stomper | Pulando ↓ B |
| Crime Sweeper | Depois do Stomper ↘ A |
| Energy Kick | ↓↙← A |
| Phoenix Stomp | Pulando ←↙↓↘→ BC |
| Phoenix Combo | ↓↙←↙↓↘→ C |

## Franco Bash

| | |
|---|---|
| Zapper | ↓↘→ A |
| Double Kong | ↓↙← A |
| Weaving Blow | ←↙↓↘→ BC |
| Golden Bomber | ←©→ C |
| Guts Dunk | ↓↘→↗ B |
| Baron Punch | A B |
| Megaton Screw | ↓↙←↙↓↘→ BC |
| Armagedon Buster | →↘↓↙← C |

## Blue Mary

| | |
|---|---|
| Straight Slicer | ←©→ B |
| Sting Fang | Depois do Straight Slicer ←©→ B |
| Vertical Arrow | →↓↘ B |
| Mary Snatcher | Depois do Vertical Arrow →↓↘ B |
| Spin Fall | ↓↘→ A |
| Bashoot Elbow | Depois de um Arremesso →→ C |
| Backdrop Real | ↘↘ A B |
| Counter Throw 1 | ↓↙← B |
| Counter Throw 2 | ↓↙← C |
| Mary Splash Rose | →←↙↓↘→ BC |
| Mary Typhoon | →←↙↓↘→ C |

## Mai Shiranui

| | |
|---|---|
| Fan Throw | ↓↘→ A |
| Gale Fan | ↓↙← C |
| Flaming Dragon Tail | ↓↙← A |
| Fire Replicas | ↓©↑ C |
| Mussasabi Fly | Pulando ↓ A B |
| Ankle Tackle | ←↙↓↘→ C |
| Triangle Jump | Junto ao canto da tela ↗ |
| Flaming Ankle Tackle | →↓↘ BC |
| Crimson Explosion | →↓↘ C |

# XFIGHT TOBAL NO. 1

PLAY STATION

## Ill-Goga

| | |
|---|---|
| Power Bomb | G MA |
| Body Lift | Agarre por trás G MA |
| Twisting Neck Throw | Agarre pela direita G MA |
| Arm Breaker | Agarre pela esquerda G MA |
| Trip Slam | → → G MA |
| Rolling Throw | ← ← G MA |
| Body Toss | ↓ ↓ G MA |
| D. D. T. | ← ← ← G MA |
| Giant Swing | → → ← G MA |
| Wild Rush | HA HA HA |
| Rock Buster | ← MA |
| Triple Combo | HA MA LA |
| Double Left Hammer | → MA MA |
| Mad Kick | HA LA HA |
| Heitoro Rush | HA LA LA LA HA |
| Rock Crusher | MA MA |
| Tail Whip | ← HA |
| Uppercut | ← ← MA |
| Low Punch | → LA |
| Right Hook | G HA |
| Tail Sweep | G LA |
| Spinning Back Kick | HA MA HA |

## Hom

| | |
|---|---|
| Spinning Power Bomb | G MA |
| Twisting Neck Throw | Agarre pela direita G MA |
| Arm Breaker | Agarre pela esquerda G MA |
| Body Lift | Agarre por trás G MA |
| Brillant Severe Driver | → → G MA |
| Body Toss | ↓ ↓ G MA |
| Rolling Throw | ← ← G MA |
| D. D. T. | ← ← ← G MA |
| Flip Toss | → → ← G MA |
| Shut Down | ↓ ↑ G |
| Screw Punch | G HA MA |
| Guru Punch | MA HA |
| Hi No | → LA LA MA |
| Fuji Kick | ← MA |
| Arrow Drop | MA MA |
| Mixed Fast Kicks | → MA MA |
| Spining Punch | → → HA |
| Back Flip | MA |
| Sweep | G LA |
| 2 Punches, Jump Kick | HA HA HA |
| Punch, Middle Kick, Sweep | HA MA LA |
| Four Punches | HA HA MA MA |
| Triple Combo | HA MA MA |

## Fei-Pusu

| | |
|---|---|
| Surface Spin | G MA |
| Reverse Surface Spin | ← G MA |
| Arm Spin | Agarre pela esquerda G MA |
| Twisting Neck Throw | Agarre pela direita G MA |
| Twisting Body Toss | Agarre por trás G MA |
| Hell Wheel | ← ← G MA |
| Reverse Throw | ← ← ← G MA |
| Body Toss | ↓ ↓ G MA |
| Trip Slam | → → G MA |
| Windmill Toss | → → ← G MA |
| Demolishing Attack | ← MA MA MA |
| Flying Front Kicks | → → MA MA |
| Falling Body Leg Sweep | ← LA LA |
| Whirlwind Leg | ↓ G HA |
| Spinning Wrap Up | Correndo MA |
| Backhand | → HA MA MA |
| Spinning Hook Kick | → → HA ← |
| Spinning Jump Kick | ← HA MA |
| Low Front Kick | → → LA |
| Spring Kick | → MA |
| Backflip | ← MA |
| Backflip Kick | ← ← MA LA LA |
| Twisting Low Kick | → LA LA MA |
| Crouched Mid Kick | MA |
| Leaping Demolish Attack | ← MA |
| Cartwheel Kick | → MA |
| 2 Punches, Spin Hook Kick | HA HA HA ← |
| 2 Punches, Backflip | HA HA MA |
| Punch, Mid Kick, Sweep | HA MA LA |

## Snork

| | |
|---|---|
| Power Bomb | G MA |
| Twisting Neck Throw | Agarre pela direita G MA |
| Arm Breaker | Agarre pela esquerda G MA |
| Suplex | Agarre por trás G MA |
| Body Toss | ↓ ↓ G MA |
| Rolling Throw | ← ← G MA |
| Trip Slam | → → G MA |
| Giant Swing | → → ← G MA |
| D. D. T. | ← ← ← G MA |
| Right Hook | ← HA |
| Spinning Uppercut | ← MA |
| Sitting Smash | → MA |
| Big Uppercut | ← ← MA |
| Lunging Low Punch | → LA |
| Power Punch | G HA |
| Sweep | G LA |
| 2 Jabs | HA HA |
| Double Uppercut | MA |

## Mufu

| | |
|---|---|
| Piledriver | G MA |
| Twisting Neck Throw | Agarre pela direita G MA |
| Arm Breaker | Agarre pela esquerda G MA |
| Suplex | Agarre por trás G MA |
| Trip Slam | → → G MA |
| Body Toss | ↓ ↓ G MA |
| Rolling Throw | ← ← G MA |
| D. D. T. | ← ← ← G MA |
| Giant Swing | → → ← G MA |
| Handstand Kick | ← HA |
| Double Smash | → HA |
| Side Kicks | ← MA MA MA |
| Double Uppercut | ← ← MA |
| Spread Smash | → MA |
| Sliding Low Kick | → LA |
| Mule Kick | MA |
| Pirouette Kick | G HA |
| Sweep | G LA |
| Low Kick, Handstand Kick | LA HA |
| Whack a Mole | HA HA HA |
| Goose Step | MA MA MA |

## Epon

| | |
|---|---|
| Shoulder Throw | G MA |
| Falling Slam | Agarre pela direita G MA |
| Arm Throw | Agarre pela esquerda G MA |
| German Suplex | Agarre por trás G MA |
| Wheel Throw | ← G MA |
| Falling Rotted Tree | → → G MA |
| Flip Throw | → → ← G MA |
| Body Toss | ↓ ↓ G MA |
| Rolling Throw | ← ← G MA |
| Reverse Throw | ← ← ← G MA |
| Aurora Rain | → → MA |
| Aurora Salute | ← MA |
| Slant Roll | → → LA HA |
| Double Flying Kicks | → → HA |
| Drop Kick | → HA |
| Tornado Hammer | MA |
| Rising Knee | ← HA |
| Jumping Side Kick | ← ← HA |
| Sliding Uppercut | ← ← MA |
| Sliding Side Kick | ↓ ↓ MA |
| Spinning Mule Kick | → MA |
| Backhand Sweep | → LA LA |
| Spinninng Back Kick Sweep | G HA |
| 2 Punches, High Kick | HA HA HA |
| Punch, 2 Mid Kicks | HA MA MA |
| Super Combo | HA HA MA MA |
| Punch, Mid Kick, Sweep | HA MA LA |
| Low Kick, 2 Mid Kicks | LA MA HA |
| Low Kick, Mid Kick, Sweep | LA MA LA |

## Green Cats

| | |
|---|---|
| Body Slam | G MA |
| Head Slam | ← G MA |
| Crank Spin | ← ← G MA |
| Body Toss | ↓ ↓ G MA |
| Trip Slam | → → G MA |
| Neck Throw | → → ← G MA |
| D. D. T. | ← ← ← G MA |
| Arm Breaker | Agarre pela esquerda G MA |
| Twisting Neck Throw | Agarre pela direita G MA |
| Suplex | Agarre por trás G MA |
| Casual Kick | → LA |
| Right Blaster | → MA |
| Big Ben | → HA |
| Royal Rorusu | ← ← MA |
| Spinning High Kicks | G HA HA |
| Rising High Kick | ↓ G HA |
| Gut Punch | ← MA |
| Lunging Gut Punch | ← MA → |
| Middle Spin Kick | → → MA |
| Leaping Right Blaster | → MA |
| Feint Sweep | ← LA → |
| Lunging Backflip | ← MA |
| Sweep | G LA MA |
| Triple Punches | HA MA MA |
| 2 Punches, High Kick | HA HA HA |
| 2 Punches, Gut Punch | HA HA MA |
| Triple Combo | HA MA LA |
| 2 Punches, Casual Kick | HA HA LA |

## Emperor Udan

| | |
|---|---|
| Piledriver | G MA |
| Twisting Neck Throw | Agarre pela direita G MA |
| Arm Breaker | Agarre pela esquerda G MA |
| Suplex | Agarre por trás G MA |
| Flip Throw | → → G MA |
| Giant Swing | → → ← G MA |
| Rolling Throw | ← ← G MA |
| D. D. T. | ← ← ← G MA |
| Body Toss | ↓ ↓ G MA |
| Hook Kick | ← HA |
| Spinning Kick | → HA |
| Jumping Backhand | → MA |
| Backflip Kick | ← MA |
| Forward Flip | → → MA |
| Shoulder Charge | ← ← MA |
| Drop Kick | MA |
| Spinning Backhand | HA |
| Sweep | Direcione pra qualquer lado + LA |
| Alternate Sweep | ↓ LA |
| Low Shoulder Charge | ← ← LA |
| Low Drop Kick | → → LA |
| Charging Backflip | MA |
| Flying Stomp | ← MA |
| Turning Flip | → MA |
| One-Two Punch | HA HA |
| Punch, Gut Punch | HA MA |
| Spinning High Kicks | G HA HA |

## Mary Ivonskaya

| | |
|---|---|
| Atomic Drop | G MA |
| Power Bomb | → G MA |
| Twisting Neck Throw | Agarre pela direita G MA |
| Arm Breaker | Agarre pela esquerda G MA |
| Suplex | Agarre por trás G MA |
| Pendulum | → → G MA |
| Ginat Swing | → → ← G MA |
| Body Toss | ↓ ↓ G MA |
| Rolling Throw | ← ← G MA |
| D. D. T. | ← ← ← G MA |
| Drop Kick | → → HA |
| Sobat | G HA |
| Knucle Bomb | → MA |
| Russian Lariat | ← MA |
| Tornado Hammer | Correndo MA |
| Right Hook | ← HA |
| Power Lariat | ← ← MA |
| Boot | → → MA |
| Ankle Kicks | → LA |
| Fast Backhand | MA |
| Sweep | G LA |
| 3 Chops | HA HA HA |
| Backhand | HA MA LA |

## Chuji-Wu

| | |
|---|---|
| Shoulder Throw | G MA |
| Bulldog | Agarre pela direita G MA |
| Arm Breaker | Agarre pela esquerda G MA |
| Body Toss | Agarre por trás G MA |
| Body Press | → G MA |
| Trip Slam | → → G MA |
| Side Body Toss | ↓ ↓ G MA |
| Rolling Throw | ← ← G MA |
| Reverse Body Press | ← ← ← G MA |
| Neck Toss | → → ← G MA |
| Two Wind Spiral | HA HA HA |
| Double Spinning Kicks | G HA HA |
| Crescent Kick | ↓ G HA MA MA |
| Double Front Kick | MA MA |
| Spread Backhand | → MA |
| Backflip Kick | ← MA |
| Mule Kick | MA → → MA |
| Backhand | ← HA ↑ HA ↓ HA |
| Backflip | ← ← MA |
| Break Dance Kick | ← LA ↓ LA MA |
| Leg Sweep | → LA |
| Sliding Low Kick | Correndo LA MA |
| Jumping Spin Kick | Correndo HA |
| 2 Punches, Gut Punch | HA HA MA |
| Punch, Mid Kick, Sweep | HA MA LA |
| 2 Punches, Sweep | HA HA LA |
| Low Kick, Mid Kick | LA MA LA |
| Low Kick, 2 Mid Kicks | LA MA MA |
| Low Kick, Sweep | LA LA |

## Oliems

| | |
|---|---|
| Power Bomb | G MA |
| Moon Dive | Agarre pela direita G MA |
| Arm Breaker | Agarre pela esquerda G MA |
| Knee Slam | Agarre por trás G MA |
| Kientakku Breaker | ← G MA |
| Trip Slam | → → G MA |
| Rolling Throw | ← ← G MA |
| Body Toss | ↓ ↓ G MA |
| Giant Swing | → → ← G MA |
| D. D. T. | ← ← ← G MA |
| Cutter Hook | → HA |
| Snipe Shot | → → MA |
| Tiger Thrust | → MA MA |
| Gazeru Upper | ← MA MA |
| Machine Gun Knucle | ← 5X HA LA |
| Backhand | ↓ ↓ HA |
| Backflips | MA Repetido |
| Lunging Right Hook | ↓ ↓ MA |
| Screw Kick | Correndo MA |
| Sweep | G LA |
| Jumping Knee Bash | ← MA |
| 3 Punches | HA HA HA |
| Punch, Spin Kick | HA MA |
| 2 Punches Crescent Kick | HA HA MA |
| Head-butt | → MA |

## LeGENdA

| | |
|---|---|
| Chute Rápido ou Fraco | CR |
| Chute Forte | CF |
| Chute Médio | CM |
| Chute Alto | CA |
| Chute Baixo | CB |
| Soco Rápido ou Fraco | SR |
| Soco Forte | SF |
| Soco Médio | SM |
| Soco Alto | SA |
| Soco Baixo | SB |
| Ataque Alto | HA |
| Ataque Médio | MA |
| Ataque Baixo | LA |
| Carrgar o 1º Movimento por 2 segundos | G |
| Botão de Golpe com Espada | |

Essa legenda serve para todos os jogos. Se tiver alguma dúvida em qualquer sequência, procure o botão na Legenda!

A X não dá dicas por telefone. Para obter informações e dicas sobre jogos, ligue para um dos números ao lado.

## TELEFONES QUENTES

- Tec Toy ..... HOT LINE
  ..... (011) 861-3533
- PLAYTRONIC ..... POWER LINE
  ..... (011) 5505-4460

# XTRICKS

***Fazendo a festa, a X detona a concorrência e dá MUUUUUITO mais dicas... a X é a revista que dá mais dicas de toda a América Latina... YESSS!!!***

## Aladdin

### TRUQUES ESPERTOS

PC

Pra descolar **macetes** bem legais e NÃO se preocupar mais com as dificuldadas, faça o seguinte: **entre** num editor de textos, **acesse** o **arquivo Aladdin.exe** e **faça** as seguintes mudanças:

### FIQUE INVENCÍVEL

Troque a linha
**2E FF 0E B2 0B**
Por
**90 90 90 90 90**

### MUNIÇÃO INFINITA

Troque a linha
**2E FF 0E DA 0B**
Por
**90 90 90 90 90**
Troque a linha
**2E A3 42 17 2E C7**
Por
**90 90 90 90 — —**

### ITENS INFINITOS

Troque a linha
**2E 83 2E DC 0B 0A**
Por
**90 90 90 90 90 90**
Troque a linha
**2E A3 40 17 2E C7**
Por
**90 90 90 90 — —**
Troque a linha
**2E 83 2E DC 0B 05**
Por
**90 90 90 90 90 90**

## Amok

### FIQUE IMORTAL

SATURN

No "*Options*", **entrando** o **password XBABYX**, aparecerá a **mensagem** "*Correct*", **confirmando** a **senha**. Assim, na partida, apesar de perder energia, você NÃO morrerá.

### ESCOLHA DE FASES

No "*Options*", **entrando** o **password ZZZCYX**, aparecerá a **mensagem** "*Correct*". Feito isso, você poderá selecionar a fase que quiser.

## Bug Too!

### REINICIAR FASES

SATURN

Pra reiniciar a fase, a **qualquer momento** da partida, **aperte L+↑** por **alguns segundos**.

## Cliffhanger

### MAIS CONTINUES

SEGA CD

**Usando** o **controle 2**, na tela de apresentação, **entre** a **seqüência ←, →, START, C+A.**

# Alone In The Dark 3

## FIQUE INVENCÍVEL

PC

Pra ficar invencível e NÃO se preocupar mais com as dificuldades, faça o seguinte: **entre** num editor de textos, **acesse** o **arquivo AITD.exe** e:

Troque a linha
**26 29 07 E9 3F 02 C4 1E**
Por
**90 90 90 90 90 90 90 90**

## TRUQUES ESPERTOS

Comece uma partida normalmente e **grave** no *"Slot 1"*. Então, saia para o **DOS** e **escreva** os **truques** a seguir no **prompt**.

**DEBUG=20**
**NSAVE.ITD**
**L**
**EAE64 00 40** (pra vitalidade máxima)
**EAE7A 00 40** (pra vitalidade após ressurreição)
**EB1C0 00 40** (pra Gatling Gun)
**EB0CE 00 40** (pra 38 especial)
**EB0C6 00 40** (pra Winchester)
**EB1EA 00 40** (pra Colt)
**EB16A 00 40** (pra 12)
**W=20**
**Q**

# Back To The Future 2

SUPER NINTENDO

## PASSWORDS

| | |
|---|---|
| 0-1 - BACK | 1-1 - OPEN |
| 1-2 - BOSS | 2-1 - HEAD |
| 2-2 - FROG | 3-1 - IRON |
| 3-2 - BUST | 3-3 - WOLF |
| 3-4 - BLUE | 3-5 - LION |
| 4-1 - JACK | 4-2 - QUEEN |
| 4-3 - KING | 4-4 - BEAR |
| 5-1 - PINK | 5-2 - EYES |
| 5-3 - ROCK | 5-4 - ZERO |
| 6-1 - WINK | 6-2 - BIFF |

# Castlevania 2

## MAIS VIDAS

GAME BOY

Ao invés de começar a partida normalmente, entre na telas dos **passwords** com a **senha**: **vela, vela, coração, coração**. Assim, ao iniciar a aventura, **aperte START 2 vezes** e seu personagem ficará com 10 vidas.

# Command & Conquer

## NOVOS ATAQUES

SATURN

A **qualquer momento** da partida, **dê** um **pause** e **digite** A, B, C, ←, ↓, →, ←, ↓, ←, ↑ e **aperte**: A, pra Nuclear Missile; B, pra Ion Cannon; e C, pra Air Strike.

# Batman Returns

## MAIS VIDAS

SUPER NINTENDO

Na tela do *"Options"*, usando o **controle 2**, **digite** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Feito isso, o Cavaleiro das Trevas vai começar com 9 vidas.

# Blast Chamber

## VIDAS INFINITAS

PLAY STATION

No menu principal, **digite** ■, ←, ■, →, ●, ↓, ●, ↑. Agora, vá para o *"Options"* e **escolha** *"Solo Survivor"*... você tem vidas infinitas!

# Bubsy 3D

PLAY STATION

## PASSWORDS ESPECIAIS

Entrando na opção *"Load/Save"*, **entre qualquer** um dos **códigos** a seguir e detone.

Coordenadas ..... XDBUGLOCNC
Fase de Bônus ..... XBNSCHTMMM
Seleção de Fases ..... XLVLCHTMSB
Todos os Mísseis ..... XTOOROCKER

# XTRICKS

## Cool Spot 7-Up

PC

### TRUQUES ESPERTOS

A **qualquer momento** da partida, **escolha** o **macete** que preferir **acionar** o mande ver no **teclado**.

**0** - Renova energia.
**F6** - Adiciona "*Cool* %".
**+** - Pula de Fase.
**F4** - Deixa a energia no mínimo.
**F10** - Deixa o tempo em 10 segundos.

### SELEÇÃO DE FASES

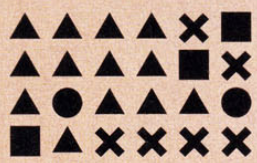
**Dê** um **pause** na partida (**pressionando** 1 ou **END**) e **aperte** as **teclas** de A até K pra selecionar o estágio.

## Crash Bandicoot

### SUPER CÓDIGO

PLAY STATION

Pra humilhar a concorrência, ter 100% do jogo completo, todas as chaves, gemas, fases e caixotes acionados... é só **entrar** o **código** da X, a revista que detona!



## Cyborg Justice

### OPÇÕES SECRETAS

MEGA DRIVE

Após fazer a montagem de seu robô, inicie a partida normalmente e, depois de **apertar START** para **pausar**, **rapidamente** comece a **digitar** a **seqüência C, B, B, C, C, A, C, B. Entrando** o **truque** corretamente, aparece um montão de opções na tela.

## Darius 2

### FIQUE INVENCÍVEL

MEGA DRIVE

**Digite**, na tela de apresentação, a **seqüência A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.**

## Dragon's Lair

PC

### CENAS ESPECIAIS

Pra NÃO ter trabalho e assitir a grande aventura desse guerreiro atrapalhado, na tela do título, durante a introdução, **escreva TIME.**

## Transport Tyccon

### GRANA TOTAL

PC

Descole MUUUITA grana construindo um túnel na costa - a ¾ do mar.

## Dark Forces

PC

### CÓDIGOS ESPECIAIS

Esses **códigos**, um pouco diferentes do normal, são pra quem tem mais de 18 anos... ou àqueles que quiserem **usá-los**:

Truque 1 -
**LADIDAOOHLALA FALALALALALALALAH**
Truque 2 -
**LAISASLADOESYOUKNOW WHATIMTALKINGABOUT**
Truque 3 -
**LAQUICKBROWNFOXJUM PEDOVERTHELAZYDOG**
Truque 4 –
**LASPAMSPAMSPAMSP AMSPAMSPAMSPAM**

## Doom

### FIQUE INVENCÍVEL

32X

Pra NÃO se preocupar com os ataques inimigos e armadilhas, **dê** um **pause**, a **qualquer momento** da partida, e **digite X, Z, MODE+↑.**

### MAIS MUNIÇÃO

Pra aumentar a munição pra 500, **dê** um **pause**, a **qualquer momento** da partida, e **digite A, C, MODE+↑.**

# Diablo

## DUPLIQUE OS ITENS

PC

Primeiro, escolha o item a ser duplicado e jogue-o no chão - deixando o **espaço** reservado pra sua volta ao inventório. Então, **escolha** um item do inventório pra ser "transformado" e **feche** todas as telas (Status, etc). Com tudo pronto, mantenha uma distância do item que está no chão e **dê** um "**click**" nele. Assim, seu personagem irá andar pra pegá-lo e, **nesse momento**, você deve abrir o inventório com a **tecla** "**i**" e **colocar** o **cursor** sobre o item que será transformado. Então, no **exato momento** em que seu personagem pegar o item do chão, **dê** um "**click**" no item que será transformado... Eureka!

**OBS** - Parece bem difícil no início mas, depois de acostumado, fica bem simples usar isso.

# Ecco - The Dolphin

## OXIGÊNIO INFINITO

MEGA DRIVE

Pra NÃO se preocupar mais com o nível de oxigenação do golfinho, **entre** a **password** LIFEFISH.

# Ecco - The Tides Of Time

MEGA DRIVE

## PASSWORDS

Home Bay ..... CSNCMRUA
Epilogue ..... CEWSXKPA
Fish City ..... SGTDYSPA
City Of Forever .. WSSXZKVA

# Final Doom

PLAY STATION

## VISÃO DE RAIO-X

**Pause** a partida a **qualquer momento** e **digite** L1, R2, L2, R1, →, ▲, ✕, →.

# Garfield

## ENCHER ENERGIA

MEGA DRIVE

Pra renovar as energias, **dê** um **pause**, a **qualquer momento** da partida, e **digite** ↓, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↑. Agora é só **despausar** o jogo e continuar com 10 de energia.

# The Crow

PLAY STATION

## PASSWORD ESPECIAL

Pra detonar com energia infinita e, de quebra, pular direto à fase do navio, **use** a **senha** ●, ✕, ▲, ✕, ●, ▲, ■, ●, ✕, ■.

# ESPN - National Hockey Night

MEGA DRIVE

## TIMES SECRETOS

Pra escolher QUATRO times escondidos (Democrático, ESPN, Republicano e Sony), no menu principal, **digite** ←, →, C, A, B, B.

## OPÇÕES SECRETAS

Pra ter acesso à tela de opções secretas, no menu principal, **digite** C, →, B, →, C, →.

# Generations Lost

MEGA DRIVE

## PASSWORDS

Fase 2 ..... AGES
Fase 3 ..... DUTY
Fase 4 ..... WARM

# Independence Day - ID4

PLAY STATION

## PASSWORDS

Washington ..... DBJHJ
New York ..... DBDHP
Paris ..... NBDHG
Moscow ..... LBDG6
Tokio ..... RBDHY

# XTRICKS

## King Of The Monsters

SUPER NINTENDO

### OPÇÕES SECRETAS

Na tela do *"Mode Select"*, **entre** a **seqüência** →, →, →, ←, ←, ←, ←, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Depois, **segure** SELECT e Y no **controle 2** e **aperte** START no **controle 1** pra selecionar o *"Versus Computer"*. Agora, após selecionar seu monstro, entrando no jogo, aparecerá a tela de opções secretas.

## Machine Head

PLAY STATION

### TRUQUES ESPERTOS

Aqui estão alguns **códigos** especais pra você **acionar** alguns **macetes** legais e detonar os inimigos. Pra **ligá-los, digite** as **seqüências** na tela do título.

Munição Infinita - ●, ●, ●, ●, L1, ●, L1, L1, ●, L1, L1, L1, L1.
Energia Infinita - ●, L1, L1, L1, ●, L1, ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L1, L1, L1, ●, ●, L1.
Seleção de Fases - L1, ●, L1, L1, L1, ●, ●, ●, ●, L1, L1, ●, ●, L1, ●, ●, ●, ●, R1 ou R2.

## Mortal Kombat

### TRUQUES ESPERTOS

SEGA CD

Na tela de apresentação, **entre** a **seqüência** ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓. Fazendo o **truque** corretamente, aparecerá na tela a **mensagem** *"Cheat Enabled"* - que abre várias opções novas para o jogo.

## Off- World Interceptor

### GRANA TOTAL

3DO

Pra ficar entupido de grana, **deixe** o **cursor** no *"Options"* da tela de título e **entre** a **seqüência** A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C (A, B, C, 6 **vezes**). Então, **confirmando** a **manha**, você **escutará** um **som** de furadeira... agora sua carteira está recheada com 9.999.990 dólares!

## Legacy Of Kain

PLAY STATION

### TRUQUES ESPERTOS

Refil de Sangue - ↑, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←.
Renovar Mágica - →, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←.
Cenas - ←, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←.

**OBS** - Depois de entrar esse **código, aperte** SELECT e vá para o *"Dark Diary"* pra ver todas as cenas em *"Full Motion"*.

## Manx TT Super Bike

PLAY STATION

### MOTOS ESPECIAIS

Na tela do *"Select Mode"*, **aperte** e fique **segurando** L+R+X+Y+Z. Feito isso, você poderá escolher as motos especiais.

### MODO "SHEEP"

Na tela da escolha de transmissão *"AT/MT"*, **digite** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, Z, Y.

## Perfect Weapon

PLAY STATION

### PASSWORDS

| | |
|---|---|
| Level 1 | XSXSSCSC |
| Level 2 | CXXTCCXT |
| Level 3 | CTSCSSTT |
| Level 4 | CXXXTCTT |
| Level 5 | XXSXSSTC |

# Rally Cross

PLAY STATION

## CÓDIGOS ESPECIAIS

No *"Hi-Score"*, no lugar de seu **nome**, **coloque** um dos **códigos**

Vencer sempre no *"Rookie"* - **vet me**
Vencer sempre no *"Veteran"* - **Im a pro**
Vencer sempre no *"Normal-Head-Mixed"* com carros extras - **weeoo**
Pneu gordos - **fat tires**
Pneu ausente - **no wheels**
Pneu extra - **wheels**
Capotagem ausente - **stone**
Carro leve - **feather**
Capotagem fácil (inimigos) - **float**
Derrapar menos - **spinner**
Sem colisão - **banzai**

# Sonic Spinball

## SELEÇÃO DE FASES

MEGA DRIVE

Entrando no *"Options"*, **aperte** A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑. Um **som** diferente **confirmará** o **truque**.

Fase 2 - **A+START**
Fase 3 - **B+START**
Fase 4 - **C+START**

# Real Bout Fatal Fury Special

NEO GEO CD

## LUTADORES "EX"

Na tela de seleção de personagens, **deixe** o **cursor** sobre Andy Bogard, Billy Kane, Blue Mary ou Tung Fu Rue e **aperte START**. Agora, ainda **segurando START**, **entre** a **seqüência**: **B**, **B** (**segure**), **C**, **C** (**segure**), **A** ou **D**. Pronto!

## CONTROLE GEESE + 4 "EX"

**Escolha** a opção *"Title Demo"* e **espere** até que aparece a tela de seleção do *"Ranking"*. Feito isso, entre o **movimento**:
→↗↑↖←↙↓↘→↘+A, B, C (**consecutivos**). Assim, com o **truque** entrando certo, você **ouvirá** Gesse Howard gritando *"Come on"*. Agora, no modo normal, você pode controlar o pilantra e, no *"Versus"*, controlar Geese mais outros QUATRO lutadores *"EX"*.

## GOLPES DE GEESE

Multi-hit Throw
↘+C (Perto)
Anti-Air
↘+A
Hi-Kick
←+B
Low Stryke
AB
Raimei Gouhanage
↓+C (Perto do inimigo caído)
Reppuken
↓↙←+A
Double Reppuken
↓↙←+C
Ateminage
↓↘→+C (Contra golpes médios)
Hi-Ateminage
↓↘→+B (Contra golpes altos)
Jaeiken
←→+B (Breakshot)
Jaeiken Throw
←→+C
Shippuken
↘↓↙+A (No ar)
Double Shippuken
↘↓↙+C (No ar)
Final Shippuken
↘↓↙↘↓↙+C (No ar, após Double Shippuken)
Fake Raising Storm
↓↙←↙→+BC
*Raising Storm
↙→↘↓↙←↘+BC
**Thunder Break
→↘↓+C
**Deadly Rave
→↘↓↙←→+A, A, A, B, B, B, C, C, C, ↓↙←+C.

**OBS** - O golpe marcado com **1 asterisco** (*), só pode ser feito com a energia piscando ou a barra de *"Power"* cheia. Já aqueles com **2 asteriscos** (**), só podem ser feitos com a energia piscando e a barra de *"Power"* cheia.

## COMBOS DE GEESE

1 - A, B, C.
2 - A, C.
3 - B, B, C.
4 - ↘+A, C, C.
5 - ↓+A, ↓+B, ↓+C.
6 - A, B, →+C.
7 - B, B, →+C.

# XTRICKS

## Shellshock

PLAY STATION

### FIQUE INVENCÍVEL

Comece o jogo e já saia rapidinho - **apertando START** e SELECT. Em seguida, na tela do título, **entre** ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, →, →, ▲.

## Sonic The Hedgehog

### SELEÇÃO DE FASES

MEGA DRIVE

Na tela de apresentação, **aperte** ↑, ↓, ←, →. Feito isso, você escutará um **som** característico. Assim, **segure** A e **aperte** START pra **acionar** o menu de seleção de fases.

## Star Gladiator

PLAY STATION

### PERSONAGENS ESTRANHOS

Pra deixar os lutadores bem estranhos, com cabeça e pés grandes, escolha seu personagem e **segure** →, START, ●, ■ até começar o *"Round"*.

## Reloaded

PLAY STATION

### RENOVAR ENERGIA

Dê um "**pause**" na partida e **segure** L1+L2 por DEZ **segundos**. Então, com os **botões pressionados, digite** ↓, →, ←, ▲, →, ↓. Agora, quando quiser renovar a energia, **dê** um "**pause**" e escolha a opção *"Health"*.

### MAIS MUNIÇÃO

Dê um "**pause**" na partida e **segure** L1+L2 por DEZ **segundos**. Então, com os **botões pressionados, digite** ▲, ←, ←, ←, ●, ▲, ↓. Agora, quando quiser mais munição, **dê** um "**pause**" e escolha a opção *"Ammo"*.

### PULAR FASE

Dê um "**pause**" na partida e **segure** L1+L2 por DEZ **segundos**. Então, com os **botões pressionados, digite** ←, ▲, ✕, →, ●, ▲, ↓.

### ARMA POTENTE

Dê um "**pause**" na partida e **segure** L1+L2 por DEZ **segundos**. Então, com os **botões pressionados, digite** ←, ↑, ✕, ●. Agora, quando quiser uma arma com poder total, **dê** um "**pause**" e escolha a opção *"Power"*.

### CONTROLAR "FWANK"

**Coloque** o **cursor** sobre Mamma e **digite** L1, ●, R1, ↓, ↓, R1, ●, L1, L1. Com isso, aparecerá um balão vermelho sobre Sister Magpie. Então, **mova** o **cursor** para o *"Slot"* de Sister Magpie e o personagem Fwank estará disponível.

## Street Fighter EX

### CONTROLE AKUMA

ARCADE

Numa máquina que já esteja com o *"Extra Caracter"* **acionado** - com uma setinha ao lado da barra da tela de lutadores - **deixe** o **cursor** sobre Ryu, **segure** START, **apertando em seguida** ↓ **3 vezes**, ↑ **4 vezes**, **soco médio**.

## Street Racer

PLAY STATION

### CAMPEONATOS SECRETOS

Na tela do *"Options"*, entre na *"Cup Password"* e, depois, **usando** o L1 e R1, **coloque** os **códigos** que preferir.

Silver Cup - **TRAFIK**
Gold Cup - **NEJATI**
Platinum Cup - **DOUGAL**
Advanced - **TURGAY**

**OBS** - Jogando no *"Advanced"* você poderá escolher um personagem a mais.

# Super Bomberman SS

## PODER MÁXIMO

SATURN

Digite os códigos especiais, na tela de abertura de cada level, onde aparecem DOIS bomberman dançando.

1-1 - segure R+L e aperte ↖, A.
2-1 - segure R+L e aperte ↖, B.
3-1 - segure R+L e aperte ↗, C.
4-1 - segure R+L e aperte ↗, X.
5-1 - segure R+L e aperte ↑, Y.
Final - segure R+L e aperte ↓, Z.

## PERSONAGENS SECRETOS

Pra controlar dois novos personagens, Manto e Yuna, no modo *"Battle"*, entre qualquer um dos códigos do "Poder Máximo" - menos o "Final".

# Ultimate Mortal Kombat 3

SUPER NINTENDO

## KÓDIGOS ESPECIAIS

Digite, na tela de *"Start/ Options"*, os códigos.

Kódigo Kool - →, ↑, B, B, A, ↓, ↑, B, ↓, ↑, B.
Kódigo Kooler Stuff - ↑, B, A, ←, ↓, Y.
Kódigo Scott's - B, A, ↓, ↓, ←, A, X, B, A, B, Y.
Teste de Som - ←, ↓, Y, Y.

# Super Puzzle Fighter 2 Turbo

SATURN
PLAY STATION

## CONTROLE AKUMA

Jogador 1 - deixe o cursor sobre Morrigan, fique segurando SELECT e digite a seqüência ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ●.
Jogador 2 - deixe o cursor sobre Felícia, fique segurando SELECT e digite a seqüência ↓, ↓, ↓, →, →, →, ●.

## CONTROLE DAN

Jogador 1 - deixe o cursor sobre Morrigan, fique segurando SELECT e digite a seqüência ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ●.
Jogador 2 - deixe o cursor sobre Felícia, fique segurando SELECT e digite a seqüência →, →, →, ↓, ↓, ↓, ●.

## CONTROLE AMANDA

Jogador 1 - deixe o cursor sobre Morrigan, fique segurando SELECT, mova o cursor 2 vezes pra direita e aperte ●.
Jogador 2 - deixe o cursor sobre Felícia, fique segurando SELECT, mova o cursor 1 vez pra esquerda e aperte ●.

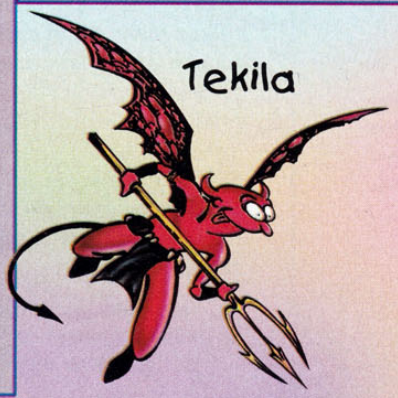
## CONTROLE DEVILOT

Jogador 1 - deixe o cursor sobre Morrigan, digite a seqüência ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓ e, no mesmo momento que o tempo marcar "10", aperte ●.
Jogador 2 - deixe o cursor sobre Felícia, digite a seqüência →, →, →, ↓, ↓, ↓ e, no mesmo momento que o tempo marcar "10", aperte ●.

## CONTROLE A IRMÃ DE HSIEN-KO

Jogador 1 - deixe o cursor sobre Morrigan, fique segurando SELECT, mova o cursor 1 vez pra direita e aperte ●.
Jogador 2 - deixe o cursor sobre Felícia, fique segurando SELECT, mova o cursor 2 vezes pra esquerda e aperte ●.

OBS - Pra entrar as dicas na versão do *"Saturn"*, substitua os botões SELECT por START e ● por A.



# PROMOÇÃO GOSTOSA

Participe e concorra a CINCO Nintendo 64, equipados com QUATRO controllers, QUATRO controllers pak e DOIS cartuchos. Ganhando, você recebe tudo GRÁTIS em sua casa.

## FICHA GAME-X

**Nome** - .....
.....
**Endereço** - .....
.....
**Video game(s) que possui** - .....
.....
**CEP** - ..... **Telefone** - .....
**Cidade** - ..... **Estado** - .....
**Nível escolar** - ..... **Idade** - .....
**Que nome você daria à garota da X?** .....
.....

## REGRAS

- Você deve enviar na carta a Ficha GAME-X original, NÃO valendo nenhum tipo de cópia.
- A ficha deve ser totalmente preenchida. No caso de não possuir telefone, não haverá problemas quanto à validade da ficha por esse motivo. Quanto aos outros dados, devem ser todos preenchidos para a validade na promoção.
- Ganharão a promoção os CINCO leitores que mandarem as melhores respostas para a GAME-X. Serão escolhidos os nomes que mais simpatizarem os jurados.
- Um só leitor pode vir a ganhar mais de um prêmio, desde que duas ou mais respostas sejam escolhidas. Para mandar mais de uma resposta você deverá enviar outras fichas. Lembrando que NÃO valem cópias.
- O corpo de jurados tem poder absoluto na escolha dos vencedores. Sendo assim, o resultado será final, tornando-se único e irreversível.
- A GAME-X e a Trama Editorial tem direitos soberanos das fichas e dados enviados. Portanto, possui todos os poderes de veiculação, divulgação e uso das fichas (bem como seu conteúdo).
- Qualquer ficha que não seguir às regras será anulada. Entretanto, ainda assim, todo o conteúdo será de total direito da GAME-X e Trama Editorial.
- Não podem participar da promoção os funcionários e parentes ligados à GAME-X e Trama Editorial.

***O resultado será divulgado na edição nº 18 da GAME-X. Serão válidas apenas cartas enviadas até 20/10/97. A data será confirmada pelo carimbo de postagem do correio.***

STI - Sistema de Telecomunicação Interativa
Av. Nove de julho, 3147 cj. 121
CEP 01047-000 - São Paulo - SP

Free Time

Online desde 1993
Mais de 35.000 usuários
Mais de 3 milhões de conexões

ASSINATURAS: 884-4447

CADASTRO Online pelo BBS: 884-2446

# 5 Horas de acesso gratuitas

Nome: _____

Endereço: _____

Bairro: _____ Data de Nascimento: _____

Cidade: _____ UF: _____ CEP: _____

Profissão: _____

Telefone Residencial: _____ Telefone Comercial: _____

Para ter direito ao acesso gratuito, preencha os dados do cartão ( obrigatório ):

Número do cartão: _____ ☐ VISA ☐ CREDICARD ☐ DINERS

Nome: _____ Val: _____ ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ SOLLO

Ao fim do prazo, faça o cancelamento do cadastro. Ao contrário se você exceder estes limites, o STI considerará que você deseja continuar com seus serviços de provedor e lhe cobrará uma taxa mensal.

Telesuporte: (011) 889-0075 - Internet: (011) 887-9001 - BBS: (011) 889-9200 - Fax: (011) 889-0708

ESPECIAL
GAME-X

Procure nas bancas!

Mais um produto
TRAMA

http://
# www.game-x.com.br
e-mail: game-x@game-x.com.br

O site que detona na Internet!

## RETRO AVENGERS

A primeira revista de videogames do Brasil na Internet.

TRAMA

Golpes Especiais • Notícias Quentes • Hyper Links • Imagem & Música • Ranking • Dicas • Recordes • E MUITO MAIS!!!

GAME-X